Tot.326

E3亲访独立制作人Jonathan Blow，目睹《见证》迷人真容

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



研究中心

最后生还者

DLC补完计划

COD 黑暗行动Ⅱ

最新DLC丧尸模式完美指南

灵魂献祭

1~7弹DLC攻略

热点追踪

老唐小传

微软互动娱乐部总裁的故事

EA与任天堂

“亲密关系”的崩溃

末日进行中

全境封锁制作幕后

特别企划

漏网之娱HD

PS3/X360中前期的良作精品

- 攻略透解 -

讨鬼传

系统详解 + 恶鬼挑战指南

腐烂国度

来自丧尸世界的求生指南

死侍

超暴力难度通关心得

成就 / 奖杯详解

2013.7B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 14

Gamehalo 特别收录 入口大战半条命

游戏新作集锦 植物大战僵尸 花园战争 | 怪物猎人 4 | 逆转裁判 5 | 马里奥与路易 RPG 4 梦境大冒险 | 战地 4

死或生 5 终极版 | 龙珠 Z Z 之战 | 索尼克 失落世界 | 分裂细胞 黑名单 | 神偷 4 | 传送者

特技摩托 融合 | 监察风云 | 苍翼异闻录 新生：代码 | 龙背上的骑兵 3

Gamehalo高清光盘+游戏贴纸

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083


■丧尸围城3
Ingleton
MOTEL
LOS PERDIDOS
90
LOS PERDID
CITY LIMITS 2m
ONLY
U-DRIVE

CONTENTS







总第326期
7B

COVER STAFF
封面用图：龙背上的骑兵 3
封面设计：anubis

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

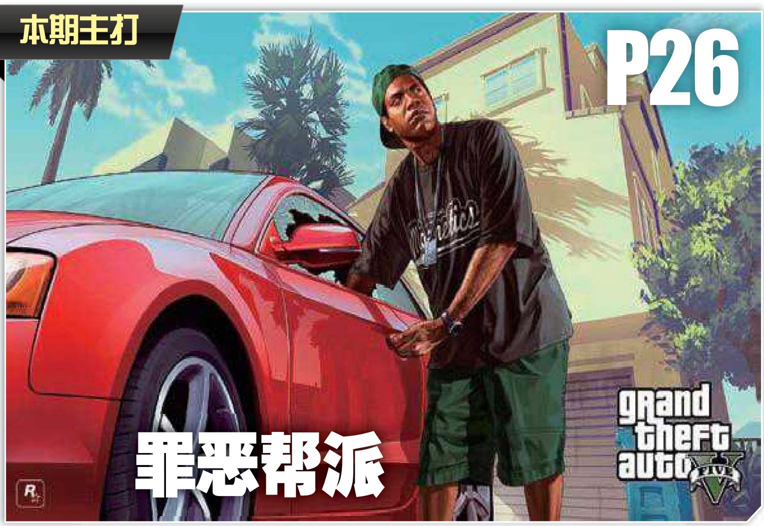
本刊电子版可到"读览天下"购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的"UCG Worlds"软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

本期主打











新闻资讯

游戏情报站 3
进击最前线 7
新闻专题
见证《见证》 8
热点追踪
老唐小传：微软互动娱乐部总裁的故事 10
EA 与任天堂："亲密关系"的崩溃 12
末日进行中：《全境封锁》制作幕后 13
蝙蝠侠的新起点 14
黄金眼 16
前线狙击
龙背上的骑兵 3 18
战地 4 20
龙珠 Z Z 之战 24
罪恶帮派 26

实用技术

特快专递
高达破坏者 28
攻略透解
死侍 31
腐烂国度 42
讨鬼传 52
成就奖杯堂 68
VITA命 70
3DS应援团 72
360 STYLE 74
PS3 CLUB 76
研究中心
最后生还者 78
DLC补完计划
灵魂献祭 82
COD 黑暗行动Ⅱ 88

游戏文化

魅女SHOW 95
多边共享 96
游戏心情 99
特别企划
漏网之娱 HD PS3/X360 中前期的良作精品 100
达人来了 108

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

恶魔高校 D×D	7
怪物猎人 4	光盘
马里奥与路易 RPG 4 梦境大冒险	光盘
逆转裁判 5	光盘
索尼克 失落世界	光盘
新 Love Plus+	7

PS3

COD 黑暗行动 Ⅱ	88
暴风	17
苍翼异闻录 新生：代码	光盘
恶魔城 暗影之王 2	光盘
分裂细胞 黑名单	光盘
高达破坏者	16 28
横行霸道 V	26
监察风云	光盘
雷狼飞行小队	17
龙背上的骑兵 3	18 光盘
龙珠 Z Z 之战	24 光盘
杀戮地带 暗影坠落	光盘
斯巴达克斯 传奇	17
死或生 5 终极版	光盘
死侍	16 31
天灾爆发	17
万智牌 旅法师对决 2014	17
战地 4	20 光盘
战国 BASARA 4	7
最后生还者	78

PS4

传送者	光盘
监察风云	光盘
见证	8
杀戮地带 暗影坠落	光盘
神偷 4	光盘
特技摩托 融合	光盘
战地 4	20 光盘

PSP

讨鬼传	16 52

PSV

苍翼异闻录 新生：代码	光盘
灵魂献祭	17 82 光盘
龙珠 Z Z 之战	24 光盘
讨鬼传	16 52

Wii U

分裂细胞 黑名单	光盘
监察风云	光盘
索尼克 失落世界	光盘

X360

COD 黑暗行动 Ⅱ	17 88
暴风	17
恶魔城 暗影之王 2	光盘
分裂细胞 黑名单	光盘
腐烂国度	42
横行霸道 V	26
监察风云	光盘
雷狼飞行小队	17
龙珠 Z Z 之战	24 光盘
斯巴达克斯 传奇	17
死或生 5 终极版	光盘
死侍	16 31
特技摩托 融合	光盘
天灾爆发	17
涂鸦跳跃 Kinect	17
万智牌 旅法师对决 2014	17
战地 4	20 光盘
植物大战僵尸 花园战争	光盘

Xbox One

监察风云	光盘
神偷 4	光盘
特技摩托 融合	光盘
战地 4	20 光盘
植物大战僵尸 花园战争	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
入口大战半条命

游戏试玩
恶魔城 暗影之王2
杀戮地带 暗影坠落
E3第一手试玩

灵魂献祭DLC
第一二弹Boss攻略

新作影像集锦
植物大战僵尸 花园战争
怪物猎人4 | 逆转裁判5
马里奥与路易RPG 4 梦境大冒险
战地4 | 死或生5 终极版
龙珠Z Z之战 | 索尼克 失落世界
分裂细胞 黑名单 | 神偷4
传送者 | 特技摩托 融合
监察风云
苍翼异闻录 新生：代码
龙背上的骑兵3

电影前线
300勇士 帝国崛起
华尔街之狼
活人墓
极乐空间

ENDING SONG
重金属少女组合babymetal
最新单曲《メギツネ》







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：

http://www.tudou.com/programs/view/NMGAcEn6axs/

密码：6BFSDLP5MA

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①讨鬼传		Koei Tecmo ②	动作 ③
④多机种	讨鬼传	⑤	⑥ 日版
	2013年6月27日 ⑦	1~4人 ⑧	7560日元 ⑨
	对应机种为PSV及PSP ⑩		⑪对应玩家年龄：15岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年7月16日
定　　价：人民币14.00元

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

游戏情报站

Don Mattrick辞任微软互动娱乐部门总裁职位

7月1日，有传闻称微软互动娱乐部门总裁Don Mattrick已辞去职位，并将前往社交游戏大厂Zynga任职。7月2日，这一消息得到了证实，Don Mattrick已经正式离职，并在不久后的7月8日前往Zynga担任CEO一职。这一人事变动被认为是当年彼得·摩尔在E3后离职微软互动娱乐部门的又一个轮回。

Don Mattrick于2007加入微软，此后一直作为互动娱乐部门总裁管理包括Xbox 360，Xbox Live和Kinect等产品的销售和发展。如今成功推出Xbox One后，Don Mattrick也算是功成身退。但因为E3期间Xbox One的防二手机制和24小时在线认证制度遭到竞争对手和玩家的猛烈抨击，最终被迫取消，所以Don Mattrick的离职也被读解为是一种逃避舆论谴责的做法。但投资者对他加入目前正遭遇困境的Zynga表示了强烈的信心，这一消息公布后，Zynga的股价立刻上涨了10%。

目前，微软互动娱乐部门总裁一职将由微软总裁鲍尔默暂代，不过有传闻称他将委派视窗操作系统部门的主管Julie Larson Green管理微软互动娱乐部门。与此同时，在本部门中，微软游戏工作室总经理Phil Spencer被认为是Don Mattrick当之无愧的接任者。关于Don Mattrick的过往经历和职业生涯辉煌史，请看本期“热点追踪”相关内容。



▲Xbox One遭遇的不利似乎并不会阻碍Don Mattrick寻找新的职业挑战。

本期大事记

DIGEST

06.21 Nvidia宣布，即将上市的掌机Shield售价调整为299美元。

06.23 索尼表示将在科隆展上发布更多PS4独占第一方游戏。

06.24 SE注册《圣剑传说》新作商标。

06.27 微软官方证实已取消向开发商收取升级补丁发布费用的制度。

07.02 Don Mattrick辞任微软互动娱乐部门总裁职位，转任Zynga总裁。

第三方福音，微软确认第三方厂商发布更新补丁无需支付费用

在家用机联网服务早已完全普及的今天，游戏更新是玩家最常接触到的联网服务之一，但恐怕大部分玩家都不知道的是，第三方厂商在Xbox 360平台上发布游戏更新档是需要支付相应费用的。

根据微软的规定，一款游戏登陆X360平台需要符合一系列规定，而在签订协议后，第三方厂商将获得一次免费的游戏更新机会，之后的更新则需要支付一定的费用后才可以发布。因为这笔费用并不低，所以许多财政紧张的独立游戏开发者也因此对微软怨声载道，纷纷威胁要投奔对他们更友善的索尼。

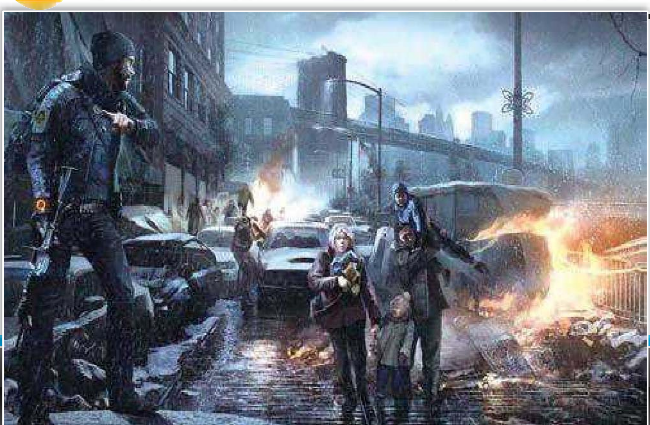
但这一规定并非是微软因为缺乏资金而故意设立，高昂的发布更新费用是一个门槛，用于督促第三方加强游戏的DEBUG工作，而不是先推出一款有瑕疵的作品，然后发布动辄上G的大型更新补丁去修整。随着游戏更新应用的日益进化，这一出发点良好的制度遭遇到了新的问题，因为有部分带有网络游戏要素的游戏会通过持续更新来增添新的内容，这种时候，补丁更新收费制度变成了阻止游戏开发者把游戏变得更好的门槛，所以，微软对这一制度进行了放宽，取消了收费。

这个制度的最大受益者之一就是目前最成功的独立游戏之一：《我的世界》。这款游戏从发售后到现在已经更新了数个大型补丁，将家用机版的内容逐渐增添到了接近PC版的水平。作为对微软这一政策的投桃报李，该游戏的开发商Mojang在今年E3微软发布会上确定了会推出《我的世界》Xbox One版。相信有着这个良好的先例，微软将会和独立游戏开发者们取得新的共识和合作机会。



►在新政策的帮助下，《我的世界》在新世代主机上的表现令人期待。

汤姆·克兰西系列新作品中文版定名《全境封锁》



在E3上与育碧发布会作为压轴亮相的汤姆·克兰西系列新品牌《The Division》在6月21日正式公布了中文版的名称：《全境封锁》。这款游戏是汤姆·克兰西军事游戏系列中难得一见的开放世界网络RPG游戏，但仍然使用了欧美玩家所喜爱的TPS形式，描述整个世界被一场爆发的瘟疫席卷时，隐藏在民间的救世军特工组织如何努力维持社会秩序并拯救幸存者的过程。

目前官方已经公开了繁体中文版字幕的预告片和游戏的实际试玩视频，但尚未公布中文版的发售日期。美版发售日暂定为2014年，登陆Xbox One和PS4平台。关于本作更详细的内幕，请关注“热点追踪”相关内容。

新闻短波 INFO

《圣剑传说》新作将推出？

在6月下旬，日本商标局的公开网站上，赫然出现了《圣剑传说》的新商标，或许这意味着SE将推出这个系列久违的新作品。但是考虑到近年SE的策略，这一款游戏是否会登陆家用机或掌机平台还是未知数。


(190)【発行国】日本国特許庁(JP)
(441)【公開日】平成25年6月20日(2013. 6. 20)
(210)【出願番号】商願2013-39287(T2013-39287)
(220)【出願日】平成25年5月24日(2013. 5. 24)
9928

新世代主机到底贵不贵？

抛开两者定价之间100美元的差距，用PS4和Xbox One的价格对比以往主机的发售价格，它们的定价到底是高是低？Ars Technica网战为此专门做了一个对比图，并得出了结论。虽然主机价格定位有差异，但是综合考虑主机本身的配置和通货膨胀带来的物价上涨，其实无论是PS4的399美元还是Xbox One的499美元都是相当合理的。



《监察风云》将有长达十年的规划

在最近的一次采访中，《监察风云》的主设计师Danny Belanger告诉记者，他们对于这款作品有着非常长远的计划，如果用例子来对比，那就是Bungie对于《宿命》的十年规划。《监察风云》将会模仿美剧，通过长远而合理的规划来塑造一个角色的性格。看来喜欢《监察风云》的玩家可以对这款游戏多抱一分长远的期待。



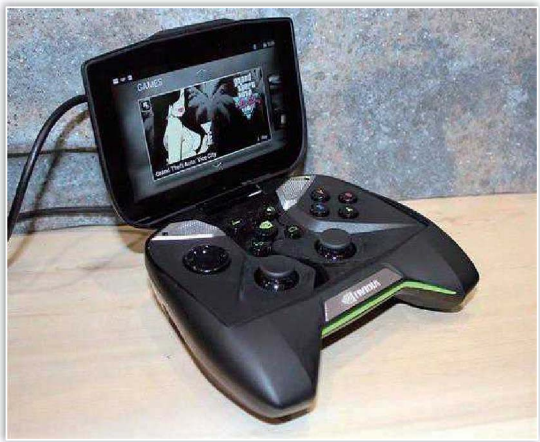
后院起火，育碧旗下网站遭黑客入侵

北京时间7月2日，育碧公司发表声明称，自己旗下的网站遭到未知黑客的入侵，账号数据库中的用户名、密码、电子邮件等信息被非法存取，但并没有公布具体失窃账户的数字。面对玩家的不满与担忧，育碧同时指出自己的数字分配与权利管理服务Uplay并未受到影响，因此用户的名字、家庭信息、信用卡账号等隐私信息并未泄露。不过为了安全起见，公司已经想所有的用户发送邮件，要求他们更改账号的密码以确保安全。

之前包括索尼、暴雪在内的游戏厂商都曾受到黑客的攻击，并造成了严重的损失。因此育碧对此次受到攻击的事件非常重视，积极地与国内外的安全专家展开合作，力求在今后能够避免此类事件的发生。

UBISOFT®

出师不利，Nvidia新掌机Shield降价并延迟发售



Nvidia涉足掌机游戏领域的新产品Shield似乎开发并不顺利，这款掌机于今年1月的拉斯维加斯国际消费电子展，也就是CES 2013上首次亮相，但此后做了多次调整，在3月的PAX上展出时还根据用户反馈对主机的整体设计进行了更改。今年E3时，预定6月27日上市的Shield亮相于众多游戏媒体面前，并且踌躇满志地公布了售价：299美元。但在发售日期快到的时候，预定了Shield的用户们收到了一封致歉信，信中称因为发货期快到时，Nvidia发现产品质量未能达到预期效果，只能遗憾地将发售日延期到7月31日。看来Nvidia虽然有心涉足掌机领域，却尚未做好足够的准备。

◀E3时展出的Shield运行状况良好，没想到最后却甚至无法如期发售。

新世代主机发布引预定狂潮

根据亚马逊官方公布，在E3发布会当周，亚马逊网站上的游戏主机订购迎来了一次惊人的狂潮，在高峰期，每一分钟就有约2500台Xbox One和PS4被预订，也就是平均1秒就有约42台两大新世代主机被预订。拜这一次预订狂欢所赐，今年亚马逊的主机出货量比起往年猛增4000%。

根据亚马逊统计，两个新世代主机的首发版预定量已经快超越去年黑色星期五销售的所有电子游戏总和的两倍之多，相信随着两台主机的发售日不断接近，这一销售狂潮将会逐渐走向最高峰，今年年底的商战将会非常火爆而精彩。

Atlus母公司Index负债累累，难逃破产命运



《真女神转生》系列”的开发商Atlus的母公司Index在6月27日召开股东大会后宣告破产，并向东京地方裁判所递交了民事再生申请及相关资料。据悉Index涉嫌虚假交易和伪造财报，虽然在去年的财报上给出了183亿日元的漂亮成绩，不过实际上负债高达大约2亿2千400万美元，破产后其将会对旗下业务的转让或出售进行讨论。而玩家最关心的，大概就是其子公司Atlus将何去何从。

ATLUS®

Atlus官方则出面澄清，称公司运转状况良好，母公司的破产并未带来太大的影响。即将发售的新作《龙之皇冠》也将照常上市，玩家大可不必担心。话虽如此，广大玩家应该还是希望能够早点看到Atlus有一个稳定的归宿。

任天堂迷你直面会：加强3DS下载软件服务。

任天堂于7月3日在e-shop上配信了17分钟的迷你直面会，直面会的主要内容是加强3DS的的下载软件以及WII U相关的服务阵容。下载软件方面，趣味软件《写实小小机器人》已经配信，玩家可以通过它拍摄精彩有趣的内容，官方还举办了相关的比赛，并设置了纪念印章等奖品。而《电波人间RPG3》将于8月7日配信，售价1000日元，《马里奥VS大金刚 迷你嘉年华》和《便携笔记3D》则会同时于7月24日配信，前者售价1200日元，后者免费，感兴趣的玩家不妨多多留意一下。

而Wii U方面，《YNN》、《出前馆》和《BANDAI频道》等全新服务即将配信。其中《YNN》和《出前馆》分别为视频和购物服务，对国内玩家意义不大，而《BANDAI频道》则会播出BANDAI旗下一些经典的影像片段，对FANS来说应该是个好消息。





请你们理解，游戏开发是需要时间的。



《生化奇兵 无限》DLC迟迟没有退出，对于粉丝的疑问，Ken Levine在推特上如此回应道。

业界声音



当被问到EA为何没有继续为Wii U提供游戏时，EA高管Frank Gibeau如此回答道，并宣称会EA会继续关注Wii U。

业界声音

Gust新作《Chronos Materia》9月26日发卖

Gust即将于9月26日在PSV上推出最新的游戏《Chronos Materia》，新作是以“能让人入迷的RPG动作”以及“无论谁都能轻松上手”这两大目标进行开发，同时也兼顾了社交元素。故事讲述了一群被流放到异世界中的少女，为了寻找回家的路而进行冒险，在这个不存在人类文明的广阔世界中，她们面对着是未知的一切，为什么会来到这里，怎么样才能回去？一切的谜团都等待着我们去解开。

选择系统是本作的一大特色，根据玩家们做出的不同选择，剧情的走向也会发生改变，玩家还能够通过使用“悠久轮回”这一系统回溯到过去，改变命运。并且使用回溯系统的话，人物的经验道具等都会得到保留，因此像“回到过去挑战曾经无法打败的怪兽”这样的行动也是有可能的，相信通过这一独特的系统，玩家能够挖掘出更多的游戏乐趣。





《龙之皇冠》全新网战模式——斗技场

即将在7月25日发售的《龙之皇冠》除了有线上的多人合作模式之外，还会有全新的斗技场模式。玩家在可以在斗技场中选择与其他的玩家或是NPC进行1V1的对战。另外游戏还将会有烹饪和进餐的要素。

庆祝26周年纪念！《伊苏 塞尔塞塔的树海》下载版限时优惠。

2013年6月21日，“《伊苏》系列”迎来了26周年诞辰纪念。为了庆祝这一纪念日，FALCOM宣布将对系列的最新作，也就是PSV平台的《伊苏 塞尔塞塔塞树海》进行大幅的降价优惠，从6200日元的原价直接降到3990日元。需要注意的是优惠的范围仅限于PS Store上的下载版，优惠期限为6月26日至7月31日。





微软对数据中心增加7亿投资

6月24日，微软宣布将会对爱荷华州的得梅因市中新建设的数据中心投资7亿美元，增加设备以对应旗下各项产品日益增长的云端服务要求，这一项计划被命名为“Project Mountain”。除了Office 365系统外，这一服务的最大需求来自于Xbox Live。经过投资建设后，这个中心将会成为应付Xbox One发售后飞速增长的云端服务需求的主力军。微软因为这一计划而获得了为期五年约600美元的退税福利。



编辑视点

纱迦视点

从太空授课说开去



6月20日，由于微软突然宣布修改了有关DRM的政策，导致原定于当天截稿的7月A杂志紧急替换了十来页版面，给各位编辑增加了不少的额外工作量。也正因为如此，我没能于第一时间看到我国首次太空授课的盛况，真是遗憾。

历史上首个完成太空授课壮举的国家是美国。27年前，美国原定于在挑战者号航天飞机的第10次太空任务时，由克里斯塔·麦考利夫完成人类史上的首次太空授课。但1986年1月28日挑战者号升空后73秒发生了大爆炸，导致上面的7名宇航员全部遇难，这一计划也被迫推迟。麦考利夫女士是从11000名申请者中筛选出来的美国教师代表，去世时年仅37岁。她的不幸去世使得太空授课推迟了近20年，直到2007年8月才由芭芭拉完成了这一壮举。中国是继美国之后第二个完成这一壮举的国家，作为中国人理应为此感到自豪。

从国内媒体的反应来看，对于太空授课的意义提到最多的是希望通过此举触类旁通地审视现在教育的短板，从而提高孩子们对科学的兴趣。这可以说是相当理性的认识。虽然现在全世界都在讨论中国何时超越美国的话题，但明眼人都知道中美两国之间的差距不是一二十年就能弥补的，这一差距在教育方面体现得尤为明显。虽然我在美国呆的时间不长，但在短短的时间内美国基础教育的发达程度对我的触动真的可以用“触目惊心”来形容。因为本人并非教育专家，而UCG也不是科教杂志，这里就只举一个和游戏有关的简单例子。在E3展厅入口的对面是有免费游戏可玩的，不过这个游戏既不是《光环》，也不是《最后生还者》，更不是《马里奥》，而是X360上的免费游戏《火星车着陆》(Mars Rover Landing)。

> **“中美两国之间的差距不是一二十年就能弥补的，这一差距在教育方面体现得尤为明显。”**

2012年8月6日，好奇号火星探测器在火星表面着陆，展开为期两年的火星探测任务。这款体感游戏便是为纪念这个时刻而诞生的，由微软和NASA（美国国家航空航天局）联手制作。游戏本身具有一定的可玩性，同时还收录了大量科学知识，并且翻译为多国语言（包括中文）。据了解该作的展示台已经放在这里很长时间了，见证了无数的大型国际展会。在去年杂志的年鉴里，我说这款游戏“可谓寓教于乐的典范”，更多地只是一种表面上的描述，没想到美国人是实实在在把这个游戏当成教育范本来推广。对此我实在是不得不服。

当然我们也不应该妄自菲薄，就拿太空授课来说，这已是目前全世界惟二的壮举，充分证明了如今我国在太空科技上的强大实力。如果你看完本文后发现自己还没有看过这堂太空第一课，那就赶紧上网搜一下视频吧！



月缺之时

IGN 6分，GT 5.5分，Game Informer 60分，Euro gamer 60分，VideoGamer 50分，在发售后，《死侍》的这一连串评分把我这个已经铁了心要入的原作粉丝给吓得不轻。但令我忧虑的并不是游戏的素质，而是这背后折射出High Moon工作室即将面临的命运。

开发完两作素质令人满意的“《塞伯坦》系列”变形金刚改编游戏，High Moon在欧美动漫迷当中已经建立起了属于自己的好名声，所以在听说这家工作室接下了改编“死侍”这个漫威旗下人气超级英雄角色为游戏的工作后，我相信很多原作粉丝们都和我一样对游戏充满了期待。

尽管在改编电影《变形金刚3月黑之时》的游戏时High Moon的表现并不理想，但我们可以认为是制片方过度干预High Moon而造成的恶果，并不会认为问题出在High Moon身上。然而在《死侍》遭遇主流媒体恶评后，有一个在“《塞伯坦》系列”中被掩盖住的问题如今终于浮出水面：High Moon在游戏设计方面的造诣，远远比不上他们对动漫作品的风格还原和改编上的实力。

事实上成功如Rocksteady，在制作蝙蝠侠的改编游戏《阿克汉姆》系列”时都避重就轻采取了较为简单却不失技巧性的连击和返技系统，来让玩家通过直观的控制方式来操纵蝙蝠侠打出一连串华丽的攻击。这个系统说到底并非是传统意义上的动作游戏系统，蝙蝠侠的一招一式都带有追踪性，只要攻击方向的一定范围内有敌人，就必定可以命中对方，极少会出现打空的情况。

《死侍》某种程度上学习了这个系统，但却学得有点不伦不类，游戏本身留有典型动作游戏的影子，却又有能够飞跃到敌人身边进行抢攻的夸张招式“截击”，甚至还有破防技和浮空技。可是这些在日式动作游戏中似曾相识的元素在游戏中没有得到很好的应用，哪怕是在高难度下，死侍也可以靠着武器本身的固定连招一通乱砍来解决敌人，而且因为用于闪避的短距离传送和截击用的是同一个键，玩家甚至没办法控制死侍到底是躲敌人的攻击还是回避……

以往动漫改编游戏臭名昭彰，是因为开发者往往是抱着投机心态，做出来的东西别说不能满足一般玩家，甚至都糊弄不了粉丝。High Moon的“《赛博坦》系列”是为动漫改编游戏正名的经典作品，所以《死侍》的失败并不能归咎于他们对此不用心——这款作品对粉丝的诚意是无可否认的，但是薄弱的游戏设计能力没能让这款作品在一般玩家眼中大放光华，实在令人遗憾。

动视一向是个严苛的发行方，而《死侍》的表现显然不能令人满意，目前我们惟一能够期盼的，就是High Moon在这次失败中生还，并带给我们更多精彩的动漫改编作品，例如传闻中正在开发的《杀手猴》。

> **“有一个在“《塞伯坦》系列”中被掩盖住的问题如今终于浮出水面：High Moon在游戏设计方面的造诣，远远比不上他们对动漫作品的风格还原和改编上的实力。”**

进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

经过 E3 的狂潮后，玩家也进入了游戏市场相对冷清的 7 月，相信这是个让玩家可以好好补补课的时间。前段时间华尔兹痴迷《最后生还者》以及《COD》丧尸 DLC，之前挖了《战争机器 审判日》等游戏的坑还没补。7 月份应该是用来补《生化奇兵 无限》的，各位怎么样，你们的安排定好了吗?

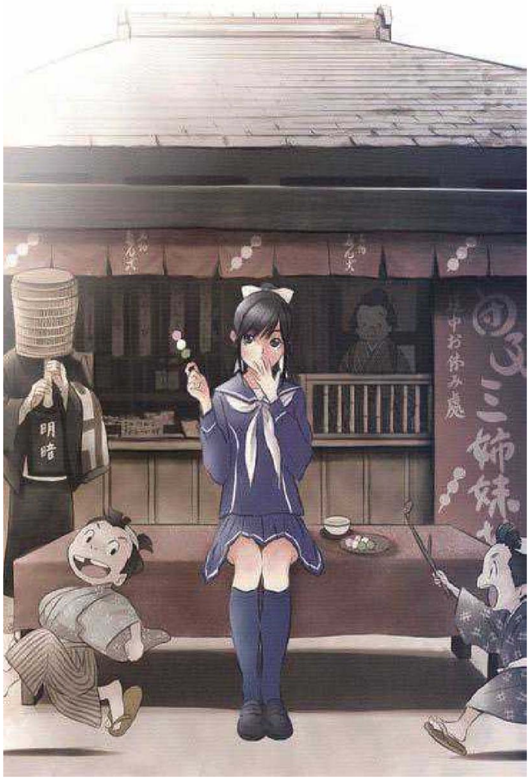
随着 E3 结束以及暑假将近，日式游戏近期也有不少新作公布，被称为“国民女友”的《Love Plus》经历了上一作的惨痛失败之后，终于公开了全新作品，希望这次能重新挽回人气吧。而《战国 BASARA 4》的公布也可以说是本周的震撼消息之一。

新Love Plus+

NEW ラブプラス+

●平　台：3DS
●类　型：文字冒险
●开发商：Konami
●发售日：未定

回归原点，与你一起恋爱旅行。



●简介

《新 Love Plus》由于 Bug 过多受到许多玩家的恶评，虽然游戏后期发布了补丁修复，但玩家们还是在期待《Love Plus》的新生。而如今，这个愿望似乎变得不再遥不可及，就在近日 Konami 公布了新作《新 Love Plus+》。游戏的舞台仍在“悠久之市”，而鉴于《新 Love Plus》受到了恶评，本作将会回归原点，采用原来的操作方式。本作将加入远方旅行的新要素，弥补无法与女友一同甜蜜旅行的愿望，官方还公布了几张以世界古迹为背景的截图，让人十分期待。游戏的剧本也追加了大量内容，发售日希望能在寒冷时期刚过，天气还未转暖的时期发售。

【文：时雨】

●亮点细数

操作方式回归
新要素的加入
剧本的完善和扩充



恶魔高校D×D

ハイスクール D×D

●平　台：3DS
●类　型：文字冒险
●开发商：角川ゲーム ス
●发售日：2013 年 11 月 28 日

●简介

角川 Games 宣布将在 3DS 平台上推出高人气轻小说《恶魔高校 D×D》的游戏版。原作小说是由石踏一荣创作，游戏将沿着原作的故事进行改编。本作有动画作品，讲述平凡的高中生兵藤一诚在第一次约会中差点被堕天使化身的女友杀害，幸好被学姐莉雅丝・吉蒙里所救，转生成为她的恶魔眷属，从而开始欢乐的后宫生活。由于原作就以“福利多”著名，相信本作也不会例外。游戏故事以动画串联而成，插入的日常部分以各位女主角的对话方式展开，不同选项会影响好感度。游戏也有战斗系统，以指令方式进行，满足一定条件后可以利用“欲望能力”让对手“服装崩坏”。

【文：时雨】

●亮点细数

人气轻小说改编
福利多
可体会和原著小说不同的剧情展开



战国BASARA4

战国BASARA4

●平　台：PS3
●类　型：动作
●开发商：Capcom
●发售日：2014 年初

●简介

“《战国 BASARA》系列”一直以夸张的人物个性，爽快的招式赢得不少玩家的称赞。作为系列的最新作，Capcom 在近日公布了最新的消息。游戏将会进入新的章节，主题为“战国创生”和“天政奉还”，因此本作的舞台设置在室町时代。虽然大致上会遵循历史的进程，但一些其他时代的武将也将会在本作中登场。目前确认登场的除了伊达政宗、石田三成外，岛左近（CV：中村悠一）和柴田胜家（CV：冈本信彦）足利义辉（CV：池田秀一）也会参展，但究竟是作为可操作角色还是敌方角色目前还没有确切的消息。本作还引入了新的武将宫斗系统，整体风格类似水墨画，让我们一起期待游戏的后续情报吧。

【文：时雨】

●亮点细数

各具个性的角色
夸张爽快的招式动作
令人捧腹的游戏细节



见证《见证》

文 稀饭 美编 anubis

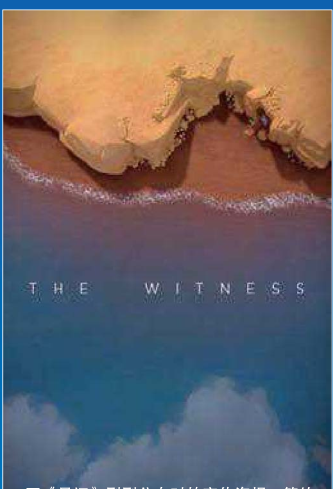
唱针压上黑胶碟，悠扬的乐声缓缓响起，《见证》的第一次登场，便是在这种淡雅的氛围中展开。这款独立游戏由Jonathan Blow领导的七人开发组制作，早在2009年便已宣布开发，当时针对的是PC和iOS平台，没想到多年后这款游戏成为了PS4平台上的独占游戏。Jonathan Blow开发过好评如潮的独立游戏《时空幻境》(Braid)，《见证》的游戏品质和设计水准自然是有保证的，在PS4大作如云的游戏阵容中，这款小清新作品又将带给我们什么样的独特体验？让我们结合E3期间对Jonathan Blow的采访和最新的消息，来见证一下《见证》的魅力吧。



■管道出口处，玩家会遇到第一个谜题。



■小岛上美丽的风景让人沉醉。



■《见证》刚刚公布时的宣传海报，简约的画面上其实已经点出了本作的主题。

《见证》意义何在

“《见证》(The Witness)这个名字所指的是什么意思？”

我想这应该是比较得体的开场问题，没想到Jonathan在听到这个问题后却显得有点尴尬，他下意识地搓了搓手，给出了一连串我不曾想象到的答案。

“这是个常有人问起我的问题，毕竟一款游戏的名字应该代表着一款游戏的主题，又或者起码是主要内容。从这个层面上来说，“The Witness”可以被认为是字面上的意思，玩家进行游戏的过程，就是在观察，在理解，并最终见证一切的发生。我知道有的人可能会开玩笑说这听起来像是个侦探游戏的名字，但我选择这个名字有着更为深层的原因。”

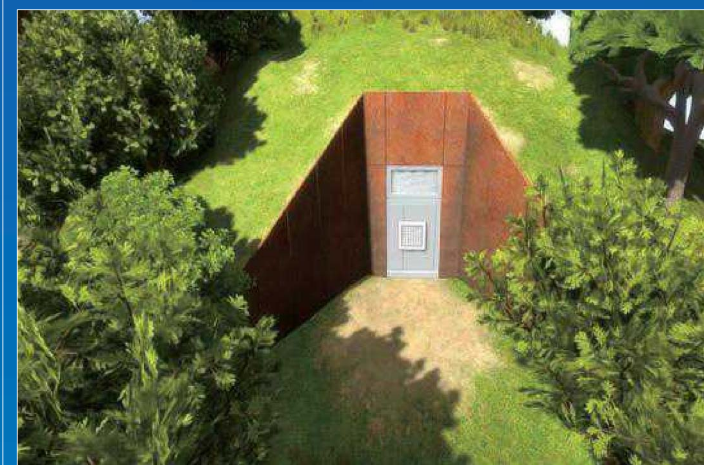
话音顿了顿，他抬手指向自己身后的屏幕。

“在接下来的演示当中，各位会有机会看到这款游戏的实际玩法，见证这个词其实正好切合了游戏的进行方式，在整个游戏的过程当中，玩家必须观察四周的环境，而不是只关注谜题本身，而环境本身也对玩家存在着诱导作用，在好奇心和求知欲的驱使下，玩家会一步步地探索每一个秘密，并寻找到场景中隐藏着的提示和收集品，这就是《见证》的意义所在。”

话音刚落，他又有点羞涩地笑了。

“这不是一个能够简单回答的问题，但我希望这个答案能够让大家满意。”

而在接下来的演示中，Jonathan让我们第一次深入地见证了《见证》为什么必须叫做《见证》。



▲看似能够进入的大门却被复杂的谜题牢牢看守着。

见证《见证》奇妙之旅

四处均是一片黑暗，只有前方远处存在着一个光点，通过外部渗进玩家所在之处，照亮了出口处的边沿，让我们知道自己身在一条管道之中。这就是《见证》演示的开场，Jonathan 很巧妙地向我们展示出了游戏的基本理念，那就是利用环境来引导玩家的行为。当我们看到黑暗中的惟一光源，就会情不自禁地想要前去探索，而游戏的流程也随之展开。

在《见证》当中，谜题是惟一的主题，虽然游戏采用了第一人称视角，但采用这种视角的游戏中常见的元素都不会存在于《见证》之中，你不需要打枪，也用不着砍杀什么怪物，更没有乱轰的魔法和惊人的连环爆炸，这里有的是宁静的氛围和优雅的场景，还有一个个需要你去用自己的逻辑和灵敏的观察力去解开的谜题。这让本作显得无比的特立独行，但却有着自身的一番道理。

我们碰到的第一个谜题非常地简单，玩家只需要带动光标从左方移动到右方终点，画出一条直线就可以解开。Jonathan 将这称为基础谜题。在本作当中，Jonathan 自己设计了绝大部分的谜题，他始终坚持着一个原则，那就是谜题本身必须是直观而无需任何特定知识去解开的。因此，在接下来的演示过程中，我们见识到了相当多的谜题，它们有的复杂而需要深入思考，有的则在场景中存在着提示，但其基本形式都没有脱离从起点画到终点这个基本的形式，而是在其之上不断地拓展和扩大，献给玩家们一个个有着独特解决方式的谜题。

那么谜题之间是否有难度的合理梯度存在？对于这个问题，Jonathan 直接给出了演示。在离开管道并解决一些简单的谜题后，玩家很快地来到更广大的场景当中，而这些场景中藏有更多的谜题，其中一部分有着类似守门者般的作用，玩家必须解开它们才能够进入新区域，遇到更多的谜题。这一类谜题刚看起来都会显得相当复杂，在缺乏提示的情况下玩家基本上不可能解开。但实际上这个谜题的解法和附近场景中的许多小型谜题是一样的，只不过步骤更多，所以当玩家解决了场景中的谜题，则早已掌握了谜题的解法，再回头面对这一类复杂的谜题也不会变得茫无头绪了。

所以，本作中的确存在着谜题的难度梯度，但并不会公式化地安置，而是散布在场景当中，其目的是让玩家放松心情，用一种更悠闲的心态来体验本作，当一个谜题解不开时，玩家大可以四处走走，观看游戏场景中的美丽风景，发现新的场景和新的谜题，灵光一闪，说不定就会有新的解谜思路。

介绍了这么多，一个疑问浮上了我的心头。到底《见证》的终极目标是什么？难道只是解开一个个谜题？

对于这个疑问，Jonathan 自然不可能正面回答，不过他还是慷慨地让我们了解到了这个目标的一部分，而这个部分，涉及了到游戏的场景，也就是神秘的岛屿本身。



■玩家在离开管道后遇到的第一个谜题区域，规模较小，但想要从当中离开也必须花上一番心思。

见证神秘岛屿真面目

从某种角度上来讲，Jonathan 正在尝试去做的，是一个沙箱式的解谜游戏，和我们所习惯的那种按部就班的解谜不一样，玩家可以在一定程度上自由地选择自己先接触哪些谜题，攻克岛屿哪一个部分的巨大谜团，并发现隐藏在其中的秘密。于是，Jonathan 与他的团队创造了一个能够实现这种想法的场景，那就是故事发生的场所，一个小岛。

说是小岛，那只是相对大陆而言，它其实占地面积并不小，或许没有到一般沙箱游戏中的城市般地庞大，但也足够让玩家们转上半天了。谜题被错落有致地安设在小岛上，以一个个主题聚集起来。例如玩家在离开管道后没多远，就会看到一座城堡，里面包含了好几个谜题。在更远处的山丘上也有着大量的谜题存在，而且解法完全是另外一个思路。整个岛屿上每一个标志性地区都有着一个“谜题群”，那么，这些谜题群背后到底隐藏着什么样的秘密？

Jonathan 通过使用开发者模式，直接操纵着玩家角色飞到了山丘上，让我们得以窥见整个岛屿中巨大秘密的其中一部分。在山顶上，放着一个金色的宝箱。通过开发者权限，Jonathan 绕过了所有山丘上的谜题，直接解开了宝箱的封锁，于是，一个神秘的装置缓缓在宝箱中升起，并将一束激光射往了岛屿的中央。到底岛屿的中央存在着什么？这就是关系到岛屿本身秘密的关键。

根据 Jonathan 介绍，游戏中一共拥有十个这样的金色宝箱，但实际上玩家不需要找到所有宝箱并解开它们的封锁，只需要找到其中七个，就能够接触到岛屿本身所蕴含的秘密。但是，对于那些有耐心又有天赋的玩家来说，不解开所有宝箱处的谜题肯定是不会甘心的，而《见证》也为这一类玩家们准备了一个更为符合他们口味的终极秘密，只有在解开所有宝箱处的谜题后才能够接触到。

这个秘密到底是什么，Jonathan 当然不会剧透，不过他还是告诉我们一些有趣的事情。例如玩家们在看到本作的游戏视频后，肯定会认为这是一个抽象而超现实的游戏，整个小岛上虽然有着众多景观，却渺无人烟，完完全全是单独设计出来承载谜题的。但 Jonathan 否定了这个猜测，实际上，这个岛屿中的确隐藏着故事，在那些巧妙地藏在每个角落的收集品中，关于这个岛屿的故事将会缓缓展开，玩家最终将得以了解为什么岛屿会变成如今的样子。

结语





《见证》在媒体人眼中的评价是如何？在浏览了众多游戏网站和博客对本作的报导后，我们会看到一些平常在其他游戏上不曾看到的形容词，包括抽象，怪异，莫可名状等等。但请不必被这种深涩的词汇所吓倒，因为跟随在这些词汇背后的，都是对于这款游戏的肯定与赞美。它并不是一款符合当前主流游戏审美的作品，但绝对有着无可否认的独特魅力，如果玩家喜爱这一类型的游戏，它甚至可以直击你的兴奋核心。让我们期待着《见证》能够在新世代平台上大放异彩，并见证它成为玩家心目中神作的那一刻。

文 清国清城 编 稀饭 美编 anubis

老唐小传：微软互动娱乐部总裁的故事

唐·马崔克的离去
只是微软互动娱乐部大地震的开始

突然离去

7月2日，微软互动娱乐部最高指挥官唐·马崔克离职的消息震惊了业界。世事往往就是如此巧合，就在6年前，也是在7月份，也是在E3之后不久，彼得·摩尔卸下了互动娱乐部副总裁之职。当时业内普遍认为彼得·摩尔是因为X360的三红灯事件而引咎辞职。如今马崔克的离去，很难不让人联想到不久前Xbox One政策的紧急变动——由于在E3期间Xbox One的灾难性业界反响，微软将24小时在线、二手游戏交易限制等政策逐一取消，据传售价可能也要调整，将Kinect One捆绑卖的计划可能会变更。政策改变的如此之快，显然是因为业界的负面反应之激烈完全超出了微软的预期——也就是说，之前由马崔克领导层所制定的Xbox One发展计划已经被否定了。

马崔克的离职可能只是一个开始，据外媒报道，微软互动娱乐部的大改组即将拉开帷幕。马崔克本人的离职完全出人意料，据称微软内部并未对此有任何应急计划，谁也没想到他会突然离开。所以目前只能由微软首席执行官史蒂夫鲍尔默监管该部门。不过知情人士普遍认为微软游戏工作室总经理Phil Spencer将会接替马崔克的职位。这有多个方面的考虑，首先是他有着很强的微软DNA（1988年即以实习生的身份加入微软），而且他是一个真正的骨灰级玩家，在微软内部也非常受欢迎。

有知情人士透露，马崔克的离去与微软互动娱乐部即将展开的大重组有关，马崔克知道自己遭遇了职业的天花板，无法在微软集团扮演更重要的角色。所以马崔克决定加入Zynga。在那里，他不仅可以担任CEO，还将与昔日好友Bing Gordon重聚。Bing Gordon目前是Zynga的董事，过去他曾是EA的老总，也就是马崔克在EA任职时的上司。虽然目前Xbox One的处境不利，但是Zynga面临的麻烦更大，玩家与投资者都对它失去了信心，马崔克肩负着力挽狂澜的重任。至少投资者对马崔克的实力是非常认可的，在他将接任Zynga的消息公布之后，Zynga的股价当天就暴涨了11%。



▲虽然离开了微软，但老唐看来前程似锦。

老唐创业史

马崔克热爱游戏，17岁那年他和一个朋友一起做了一个游戏，而且用这款游戏赚到了100万美元。现在49岁的马崔克仍然会像普通玩家一样，为某个新出的游戏而兴奋。Phil Spencer曾经这样形容他：“如果你想看到他高兴起来，就带他到游戏制作室里走走。”

马崔克的少年时代成长于温哥华市郊，那时他特别想去当地的电脑零售连锁店“电脑乐园”工作，所以就天天到那家店晃荡，边看边学软件知识，并且用心观察什么能够吸引顾客。马崔克说：“看着人们走进来，观察他们喜欢什么，触摸了什么，真的很有意思。

1980年代，马崔克与朋友合伙创办了Distinctive Software，他对顾客口味的善于观察与把握启迪公司做出了成名作——《试驾》，这是业界第一款采用了驾驶舱视点的赛车游戏。后来他还把自己的亲身经历变成了另外一款游戏：他在温哥华时有过超速被警察追的经历，而这成为了《极品飞车》的灵感来源。EA的另一个王牌系列《模拟人生》也是马崔克在背后发挥了关键作用，原本该作只是一款与《模拟城市》类似的建筑模拟游戏，只不过重点从建造整个城市转为建造独栋的房子。而马崔克认为房子里面的人才应该是重点，于是就把方向从模拟盖房子转到了模拟人生。此外，《麦登NFL》、《FIFA》等主力游戏系列都是通过马崔克找到了成功的方向，他提出应该将这些体育游戏个性化。与马崔克公事20多年的Paul Lee说：“如今你不仅是像电视直播一样进入比赛现场，更是成为其中的英雄。”

在微软，马崔克从彼得·摩尔手中接过互动娱乐部统帅之位后，将X360从一台吞钱机器变成了印钞机，一度成为最畅销的家用机。他有条不紊地推进了微软梦寐以求的客厅多媒体计划，引入了Netflix、Hulu Plus、ESPN等视频服务，并一手策划了Kinect的研发与推广。这一切都让X360日益接近于比尔·盖茨当年所设想的家庭娱乐中心。卡耐基梅隆学院的业界顾问Evan Hirsch说：“老唐知道在微软的管理层，没有其他人能像他那样将目标蓝图清晰地绘制出来。”

体感技术是在微软内部研发已久，却从未发挥价值的项目，直到被马崔克相中。Xbox首席产品官Marc Whitten说，当时研发组做了几个很酷的DEMO进行演示，会后马崔克对他说：“你难道没有看到所有人走出会议室时都是面带笑容的吗？如果把它做出来会是怎

样？”2010 年秋季 Kinect 上市后果然火爆热销，成为史上销售速度最快的消费电子产品——在 4 个月之内销量超过了 1000 万部。

铁腕野心家

马崔克交游广阔，在上流圈子里有很多朋友。今年微软发布会上，最大的亮点之一，就是斯皮尔伯格的露面。斯皮尔伯格能够签约为 Xbox One 独家制作《光环》的相关电视系列，就是因为他与马崔克有深厚的交情。马崔克说他在 EA 工作时，“史蒂芬经常来我们这，我们会一起玩游戏。”他也经常拜访南加州大学电影学院，因为他与斯皮尔伯格以及乔治·卢卡斯都是该学院的董事。X360 的影视多媒体服务能够顺利展开，离不开马崔克在娱乐圈的广阔人脉。X360 与 Netflix 的合作就是他亲自谈成的，他还聘请了 CBS 电视台的总裁 Nancy Tellem 担任 Xbox 原创电视节目的制片人。

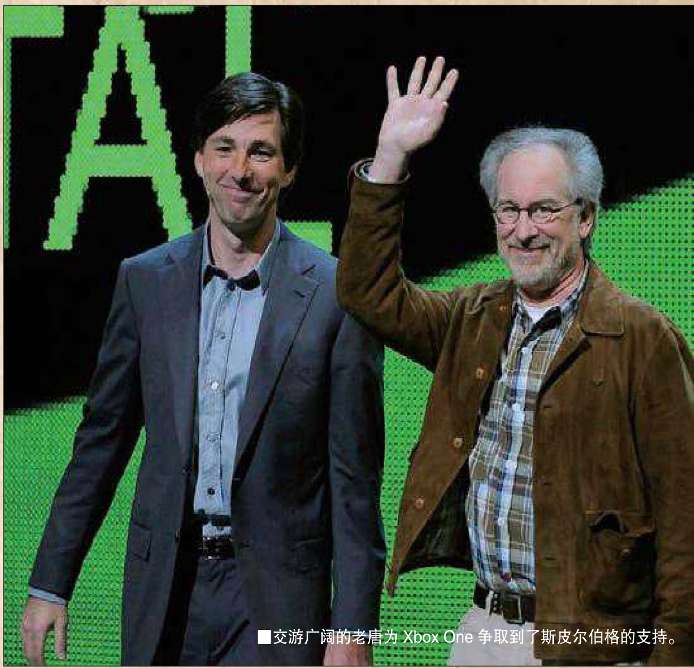
在马崔克加入微软初期的一个会议上，他走到白板前，写下了一个数字：“1 亿美元”。接着他宣布，这就是“我们今年要赚到的钱”。当时与会的所有人都充满怀疑的看着他，毕竟在此之前不久，微软互动娱乐部刚刚做出了预计年内亏损 5 亿美元的估算。而马崔克充满自信地说：“如果你能说服我，让我认为自己的数学或逻辑是错误的，我会倾听。如果不能，那我们就这么做。”

微软温哥华工作室总经理 Hanno Lemke 说：“老唐是一个很有野心的人，然后他会变得铁血无情，把人们逼得够呛。”Lemke 认识马崔克几十年，当年看着他制作了《试驾》。Xbox 市场部主管 Yusef Mehdi 说：“如果有人搞砸了，那他就得走人。他可没那个耐性。”早些年在 EA 的时候，马崔克也是以铁腕管理而闻名。EA 前首席创意官 Bing Gordon 说，马崔克管辖的游戏总是能准时发售，那是因为“他善于把人吓得屁滚尿流”。

但这种铁腕也会有碰壁的时候，在 E3 展期间，被问到 Xbox One 强制 24 小时连线的问题时，马崔克随口说到没有网络连接条件的人可以玩 X360。这句话激怒了广大玩家，在网上一石激起千层浪。后来马崔克不得不出面道歉，强制连线要求也被废除。

富豪生活

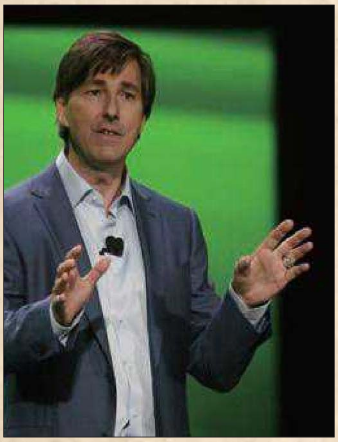
马崔克喜欢作秀，例如他钟情于彩虹条纹的袜子，还有经常聘请争议性的娱乐圈人物参加产品发布会。但他并不是一个很外向的人，有时候甚至有些自闭。马崔克就是

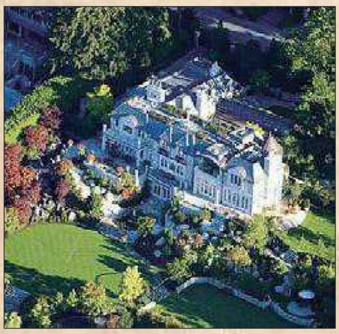


■交游广阔的老唐为 Xbox One 争取到了斯皮尔伯格的支持。

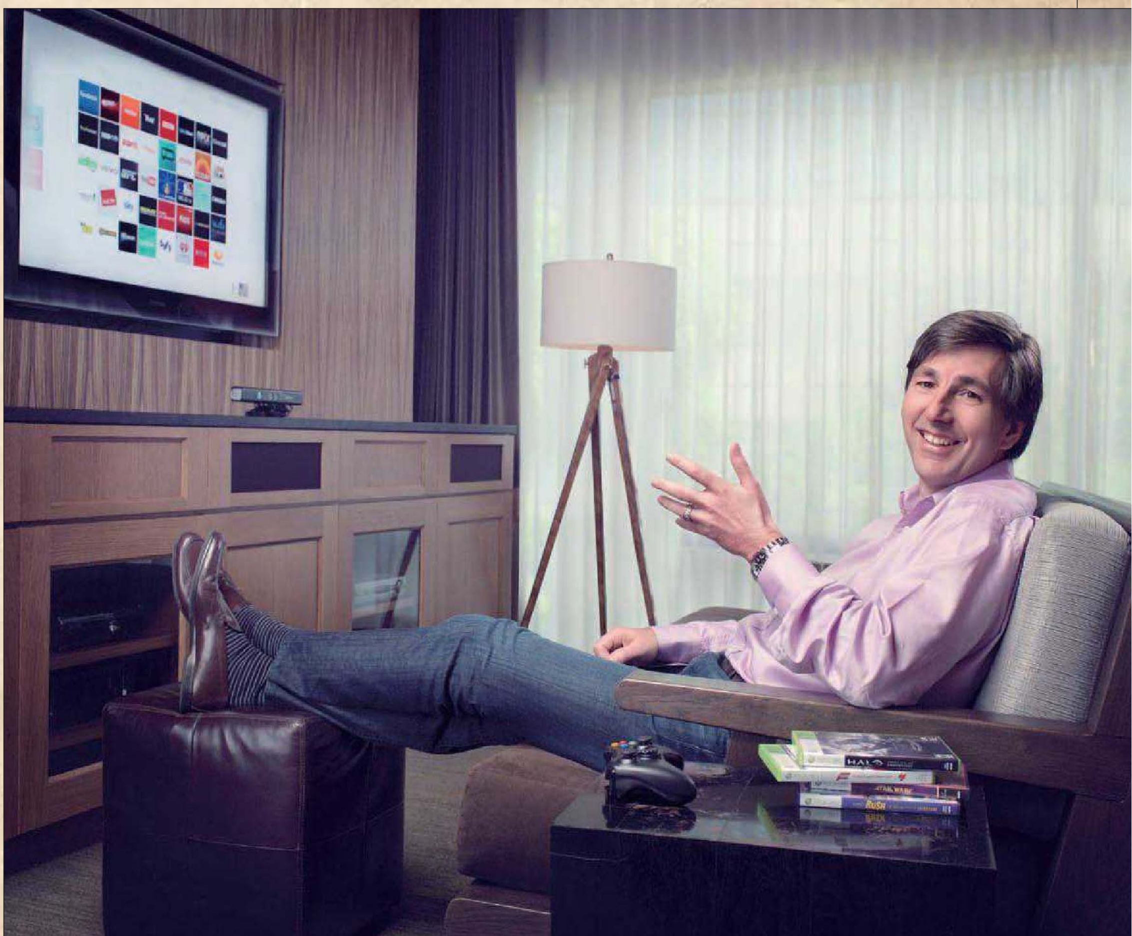
这样一个矛盾体。他既是一个和蔼的加拿大人，又是一个凶神恶煞的独裁者。他既循规蹈矩，又不惧挑战上司。有时候他会像沙特王子一样开飞机去上班，有时候他又会像穷屌丝一样炫耀自己的那些“很牛的朋友”。

马崔克的妻子是加拿大电信集团的女继承人，他本人单是持有的 EA 员工股价值就超过 2100 万美元。他的家是英属哥伦比亚地区最大最豪华的豪宅，价值 2800 万美元，占地 2000 多平米。这个大宅子的车库能停 10 辆车，里面停着他的不少私人珍藏，包括他在 20 岁之前用第一款游戏赚到的钱买的第一辆法拉利。马崔克到底有多少辆车，他的回答是“大概十几辆？”除了法拉利外，他还喜欢兰博基尼和莲花跑车。不过他从来不开这些车去上班，因为他一直住在温哥华，通过远程指挥微软互动娱乐部的运作。当然，有需要的时候他也经常往雷蒙德跑，不过开的不是跑车，而是他的私人飞机。





▲在这栋豪宅中，老唐远程遥控着微软的电子娱乐帝国。



►尽管在 Xbox One 上栽了跟斗，但老唐对于 Xbox 系列的贡献是毋庸置疑的。

EA与任天堂：“亲密关系”的崩溃

从高调支持 Wii U
到取消全部 Wii U 游戏计划
EA 正在抛弃任天堂

甜蜜的开端

就在两年前，在洛杉矶六月明媚的阳光里，前EA首席执行官John Riccitiello走进诺基亚剧院，宣布已经与任天堂结成“前所未有的亲密关系”。那时，Wii的累计出货量超过9000万台，世界在等待着任天堂的新主机，人们对任天堂的前景仍然看好。Riccitiello说：“这些年来我经常在主机合作伙伴的E3发布会上出现，但从未参加过任天堂的。今天把我们聚在一起的，是我们合作伙伴关系的突破，而这建立与惊人的技术突破。”接着他演示了用Wii U平板手柄游玩的各种EA作品。

急转直下

一年半之后，Wii U首发时，EA提供的仅仅是几个比本世代主机更差的移植版游戏。又过了半年，EA宣布其已停止开发Wii U游戏。“前所未有的亲密关系”还没有亲密起来，就已经黯然分手。EA所开发的Wii U游戏总共只有4款。在今年的E3展上，EA Games总裁Patrick Soderlund说：“《极品飞车 最高通缉》是我们做的最后一个，现在我们没有开发任何其他Wii U游戏。老实说现在我们关注的是PS4和Xbox One。虽然我们的人手很多，但是我能说的是，至少就我们EA Games方面，目前开发重点主要围绕在PS3、X360、PC、Xbox One和PS4身上。”

像EA这种规模的公司，绝不至于腾不出人手来开发Wii U游戏。但是今年的财报显示，EA未能达成其业绩目标。Riccitiello因此而辞职，同时进行了又一轮的裁员，并宣布取消多个表现不佳的游戏系列。EA不是没有人力物力，只是不再将资源投放于优先度较低的主机。

著名业界分析家Michael Pachter说：“我猜EA是看到自己在Wii上面的占有率太低，而任天堂承诺帮助它在Wii U上获得更高的占有率，但是EA没有看到任何进展，所以失去了继续支持下去的信心。加上EA的营收目标落空，需要对现有业务进行一轮绩效评估，在这样的评估中，他们发现为Wii U游戏投入的研发成本无利可图，也看不到这部销量惨淡的主机在未来一两年内有什么转机。”

EA的Soderlund也承认，放弃Wii U的原因就是其销量太差。“我们都是做生意的，我们做的决定必须要考虑到消费者的利益，考虑到在公司工作的人们，还有股东的利益。我们要把蛋放在好篮子里，我知道有些人会因此而失望。”

内里玄机

但是EA对Wii U的冷漠程度确实是有些异常。过去EA体育游戏向来是坚持全平台制霸，就算是在人气惨淡的主机上也有相应的版本。今年的《FIFA 14》，除了PS3/PS4/X360/Xbox One/PC版外，还有3DS/PSP/PSV版，甚至还有PS2版，可就是没有Wii U版。这是十多年来“《FIFA》系列”首次放弃任天堂的家用机，让人想起十几年前它放弃了命运坎坷的DC。

去年EA虽然在Wii U上推出了《FIFA 13》，但是与PS3和X360版相比却是个阉割版，取消了First Touch和FIFA Street技能系统。当时EA表示之所以有这样的版本差异，是因为他们忙着制作针对Wii U特性的相关功能，为今后的游戏打好基础。然后，就没有然后了……

EA并未排除今后重返Wii U的可能，只是在目前的计划中已经放弃了Wii U。如果哪一天任天堂时来运转，EA会毫不犹豫地吃回头草。EA Sports总裁Andrew Wilson说：“任天堂是非常棒的合作伙伴，我们永远不会把他们排除门外。我知道他们在努力提高装机量，增加他们的体育游戏玩家数量。如果真有那么一天，我们会重新评估支持Wii U的可能性。”

Crytek曾打算在Wii U上推出《孤岛危机3》，并且向EA陈述了技术可行性，但是EA对此毫无兴趣。早在2012年4月，Crytek的一位内部人士透露《孤岛危机3》“有很大的几率”出现在Wii U上，后来透露的信息表明Crytek方面已经花了不少时间做Wii U版，但是因为EA不愿发行，所以这个版本“必须得死”。

EA放弃Wii U的另一方面原因是其技术选择。从今年起，EA的主要产品线将全面转向DICE研发的寒霜3引擎，而该引擎已明确表示不兼容Wii U。使用该引擎的大作至少有15款，包括《战地4》、《质量效应4》、《龙之世纪 宗教审判》和《极品飞车 劲敌》等，这些都将与Wii U无缘。

DICE技术总监Johan Anderson在其推特上说：“寒霜3从来没打算在Wii U上运行，我们用寒霜2测试过之后发现效果不好，所以决定不走那条路。”不过根本原因还是Wii U的销量太差，否则DICE无论如何也会克服技术难题。毕竟与Wii U性能相当的PS3和X360都能支持寒霜3。对此《战地》制作人Patrick Bach并不否认。

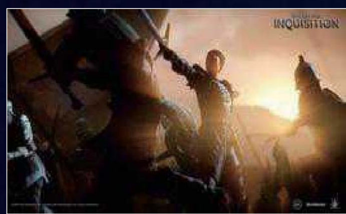
四面楚歌

育碧仍然是Wii U最坚强的第三方支持者，但是已经大大削减了Wii U的游戏阵容。最明显的态度变化是将《雷曼传奇》从Wii U独占变成了跨平台。英国IHS Screen Digest高级分析家Piers Hading-Rolls说：“这不止是EA的问题，多数发行商都会观察任天堂，看它能否扭转局势，然后再决定是否加大投入。我们预计随着一些大作的发售以及营销活动的加强，Wii U的销量会稳步提升，但是总的来说任天堂将比上一代失去大量市场份额。”Piers认为在2014年底之前，都不要指望第三方在Wii U上能有什么好游戏。

Michael Pachter预计Wii U装机量达到2000万台之后，EA才会重新支持，那时Wii U才会开始盈利。但他同时认为，Wii U有没有第三方的支持，对于其用户来说都不是太重要。因为任天堂的主机玩家们从来都是冲着任天堂自己的游戏，就像Mac电脑的用户一样。就算是在Wii时代，也只不过分成了任天堂游戏玩家以及休闲游戏玩家两种，第三方的那些传统游戏类型，在任天堂的主机上从来就不受待见。



▲EA在Wii U公布初期摆出了非常明确的姿态对这台新主机作出支持。



▲《龙之世纪 宗教审判》将使用寒霜3引擎来打造优美的画面，这意味着Wii U在EA手上甚至连一款RPG都争取不到。



■没有附带任何DLC内容的Wii U版《质量效应3》实在难以令人满意。

末日进行中：《全境封锁》制作幕后

从未有原创大项目的 Massive 工作室 正被育碧委以重任

E3 惊喜亮相

自主研发实力强大的育碧，在这几年的 E3 展上不断给人以惊喜。继去年的《监察风云》技惊四座，今年育碧又以一款《全境封锁》成为焦点。买断了汤姆·克兰西作品游戏改编权的育碧，启动了汤姆·克兰西的又一个品牌，而它的开发团队，是位于瑞典的 Massive Entertainment。

对于 Massive 来说，E3 上的首次出展让他们松了一口气，业界的反应非常积极。他们已经秘密开发本作一年半的时间，一直以来都在等待着这个时刻，等待着接受外界的检验。育碧发布会结束之后，在瑞典的当地时间是凌晨一点，备受鼓舞的 Massive 团队在公司里举办了庆祝 PARTY。本作导演 Ryan Barnard 说："大家都跟疯了一样狂吃海喝。对于组里的很多人来说，这是他们参与开发的第一款大作。你再也没有机会体验这种第一次接受公众检验的感觉，我们对自己所完成的东西非常自豪。"

军事品牌系列全新尝试

《全境封锁》从表面上看只是又一个动作射击游戏，而实际上这是一个开放世界的 RPG，在线多人合作模式构成了它的核心体验。实际上，本作的游戏感觉可能有点像《质量效应》，只不过你的伙伴不是 AI，而是其他玩家。探索、射击与 RPG 要素是相似的，而舞台是几乎荒废的纽约市，而不是银河。所谓的开放世界，也就是仅限于这座城市之中而已。同时，对应时代潮流，与平板电脑的完美联动玩法也是本作的重要特色。

Massive Entertainment 在育碧集团内部长期以来只是属于"B 组"的行列，也就是在其为数众多的工作室中处于第二梯队，远不如蒙特利尔、多伦多等第一梯队的工作室受重视。该组的最新作是为《孤岛惊魂 3》开发了多人模式，还有《刺客信条 启示录》的 DLC"失落的档案"。Massive 过去也有独立开发过自己的游戏，不过这次是他们首次负责如此规模的大作。这是育碧的全新品牌，也是育碧在 E3 展上最大的亮点之一。这不仅是 Massive 的第一次，也是汤姆·克兰西作品第一次以这种 RPG 的形式展现。

Massive 的创意总监 Nicklaus Cederstrom 说："这款游戏最初是由一个很小的团队开始的，进行《全境封锁》的概念策划时，我们只有六七个人坐在一起讨论要做什么。我们的团队就从那里开始慢慢壮大起来，然后发展到 30 人，再发展到 60 人，现在我们已经达到了 280 人。"

《全境封锁》使用的是全新研发的"雪莲（Snowdrop）"引擎技术，虽然游戏本身开发至今只有一年半的时间，这款引擎已经研发了三年半。由于之前并没有 3A 大作的独立开发经验，Barnard 对这款游戏并不是很有信心，他笑着说："我的最初反应是'不要搞砸了就行'，进行演示的时候我紧张得胃疼，但是看到观众的反应，还有最后汤姆·克兰西的名字出来的时候，全场沸腾了。"

如今业界非常流行"末日之后"的题材，而《全境封锁》故事背景吸引人的地方就在于其"末日进行时"。由于流行病毒纽约正在逐渐荒废，玩家在游戏中的所作所为将对游戏世界造成巨大的影响。比如在 E3 的 DEMO 中，玩家如果将一名警官从监狱救出来，之后就可以让他帮忙维护城市的秩序，拯救的人越多，就越能感受到城市面貌的变化。

灵感来源

与汤姆·克兰西的很多军事小说一样，《全境封锁》是基于现实。在 2001 年，美国政府曾经根据现实可能的情况展开了代号为"暗冬"的演习，模拟了一个恐怖袭击的可能状况：一群恐怖分子在某个商场里释放病毒，感染了 3000 多人。演习的目的是探讨能否将病毒隔离防止扩散。这次演习进行了 15 天之后被终止了，美国政府可耻地失败了，他们发现根本不可能将病毒隔离。根据当时的模拟结果，大约在 15 天之内病毒就会扩散到 26 个州、11 个国家。

这看起来有点像《最后生还者》，或者无数同类题材的科幻影视作品，而这一切是完全真实、有可能发生的。这种可怕的现实让政府深感担忧，首先确定的是在这种危机状况下，绝不能采取以往委员会式的决策流程。为了加快行政效率，美国政府签署了"51 号令"，规定在这种紧急灾难状态下，美国总统可以独立行使决策权。《全境封锁》就是基于这样的假设，游戏讲述美国政府成立了"全境封锁"，这个部门是在一切都无事无补的情况下，人们的最后希望所在。当 51 号令生效时，全境封锁就会激活，该部门的特工们将开始行动，他们的工作就是拯救幸存者，让社会恢复秩序。而这些人并不是传统印象中的特工，他们早已渗透到社会的各行各业，有医生、工程师、科学家等等，当部门激活，他们就开始行动。

Cederstrom 说，《全境封锁》就像是自己的孩子一样，抚育了这么久，终于到了抱出来给大家看的时候。而世界的反应是"哇！真是个漂亮的孩子！"对制作组来说，这是激动、骄傲而幸福的时刻。



■《全境封锁》在 E3 上的首次亮相赢来了满堂彩。



■本作在 E3 的封闭演示甚至引来了著名制作人小岛秀夫的拜访！

www.doooland.com

蝙蝠侠的新起点

华纳蒙特利尔工作室
能延续 Rocksteady 的辉煌吗？

天降重任

“玩家们当然有权质疑。”被问到很多玩家对《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的质量存在担忧时，华纳兄弟蒙特利尔工作室的总监 Eric Holmes 说。

“《阿克汉姆》系列”的前两作都是由 Rocksteady 开发，而这款新作交给了华纳兄弟自己的游戏工作室。这种由电影公司成立的工作室从来都无法给人以信心，所以这款新作公布之后的业界反应也可以说是在预料之中。对此，Holmes 毫不避讳地表示本作的主要制作手法就是模仿 Rocksteady，目的就是让喜欢前两作的玩家满意，同时也会在此基础上增加一些新元素。WB 蒙特利尔从未想过取而代之。



■本作中的年轻小丑身上仍然带着标志性的狂气。

新作二连击

早在 2012 年 7 月就有报道说华纳打算开发《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的前传，以白银时代的漫画系列为基础，将会加入超人、神奇女侠、绿灯侠、闪电侠等角色，游戏将会描述蝙蝠侠与小丑的初遇。但是因为 Rocksteady 正在开发一款重要新作，所以本作的开发工作只能交给其他工作室。

负责开发《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的不止是 WB 蒙特利尔，还有 Armature 工作室。这家工作室成立于 5 年前，是由“《银河战士 Prime》系列”开发商 Retro 工作室的核心团队创办，过去 5 年来一直十分低调，直到现在才从幕后走向台前。Armature 工作室负责的是本作的 PSV 和 3DS 版，其全名为《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》。由于机能所限，他们必须打破 Rocksteady 建立起来的游戏风格，以适应掌机特性。

实际上无论是 2009 年的《阿克汉姆疯人院》，还是 2011 年的《阿克汉姆城》，都在很大程度上借鉴了《银河战士 Prime》，所以由 Retro 的老班底来开发这款游戏是再合适不过的了。Armature 的制作人 Mark Pacini 说：“我们想要在保留其游戏体验的同时，又增加一些不同的元素，这是一款原创游戏。”



▲蝙蝠侠大战 DC 漫画宇宙中最强的佣兵之一：丧钟，WB 蒙特利尔在一开始就为本作选择了一个极为吸引人的卖点。

《起源》的一个主要特色在于其升级系统。华纳选择了更传统的技能树系统，玩家可以选择能力成长方向。出色的战斗会获得更多经验值，用来换取能力升级。而《黑门监狱》没有经验值和升级系统，Pacini 希望玩家自己更自然地寻找升级，玩家可以自己选择打 BOSS 的顺序，因此获得各种不同装备的顺序也随之改变，有时候用特定装备打某个看起来很难的 BOSS 会出奇地简单。

WB 蒙特利尔多次强调，《起源》的阿克汉姆城规模至少是第一作的两倍以上。场景更大、敌人种类更多、分支任务更多。不过道具种类反而比之前更少，因为根据调查前作中很多装备实用性太低。本作目前可以确定的一个重要新装备是抓钩，对于战斗和移动都非常实用。而《黑门监狱》加入了《恶魔城》与《银河战士》的要素，战斗系统与家用机版《起源》差不多，但是进行了修改，使其在 2D 的平面上进行战斗，比起其他的 2D 动作游戏节奏较慢，更讲究战术。而且与一般 3D 画面 2D 玩法的游戏相比，本作会更多的进行 3D 镜头的动态转换，使其更有在玩 3D 游戏的感觉，更有视觉表现力。比如蝙蝠侠沿着滑索从高处快速滑下时，镜头会切换为越肩视点。而在潜入敌人基地时，会切换为能够更好把握全局的俯视视角。这样的视角处理能够兼具实用性与视觉冲击力，更适合掌机的特点。

WB 蒙特利尔对 Rocksteady 非常尊敬，在其声明中说：“我们很清楚自己是站在巨人的肩膀上，我们接手的是史上最受好评的游戏系列之一。”作为史上评分最高的动漫改编游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的辉煌能否继续？让我们拭目以待。



▲采用了新形式的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》将蝙蝠侠的魅力扩展到了掌机平台。

Sound of Faeries

Distant Worlds : music from FINAL FANTASY

Distant Worlds music from FINAL FANTASY

香港首次最终幻想官方交响音乐会 超过百名音乐家带来的音乐盛宴！

亚洲国际博览馆 （香港）
2013年7月27日星期六–晚上7时30分
2013年7月28日星期日–晚上7时30分

《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会将首次于2013年7月27日及28日在香港亚洲国际博览馆举行。在交响管弦乐团演奏SQUARE ENIX世界闻名的电视游戏《最终幻想》系列乐章时，屏幕上会同步播放游戏影像剪辑，给观众带来视听情感冲击。

表演曲目将选自《最终幻想Ⅰ》至《最终幻想XⅣ》全系列的经典曲目。观众将亲身享受到香港城市室乐团七十多名音乐家和DieKonzertisten合唱团三十二名成员特别献上的独家音乐会！“《最终幻想》系列”的御用作曲家植松伸夫还将来到现场！

购买门票(A区:1680港币/B区:1280港币/C区:880港币/D区:680港币)

门票现于我们的网上商店(http://shop.sof.hk)以及快达票全线售票网络公开发售(包括快达票票房、K11 Select及通利琴行)。A区票为VIP票，持有者可以获得演出结束后与指挥Arnie Roth及作曲家植松伸夫签名合照的机会。



动漫迷限定音乐会 田中公平×北谷洋

田中公平、北谷洋与3名乐手拼发一场独一无二的音乐会
HK$100门票只为240名拥簇而设！
香港理工大学
蒋震剧院
2013年7月31日（星期三）7:30p.m.

为一众电视游戏迷、动漫迷特设的音乐会——动漫迷限定音乐会田中公平×北谷洋将于2013年7月31日在香港理工大学蒋震剧院举行。Sound of Faeries非常荣幸地邀请到了知名作曲家田中公平担当本次音乐会的演出。田中公平在日本动画及游戏音乐界享负盛名，曾为知名作品包括《樱大战》、《飞跃巅峰》、《海贼王》及《高达》系列等创作超过8000首动画及游戏歌曲和背景音乐。

田中公平不仅是作曲家，也是一位在台上表演出色的音乐家、歌手。紧接着《海贼王》交响音乐会，田中老师将在7月31日当晚为240名拥簇演绎其多首精选作品。届时，观众可以近距离欣赏田中老师、JAM PROJECT乐队的北谷洋以及三位才华横溢的乐手(鼓手岩濑立飞、低音提琴手川村龙及结他手铃木直人)的精湛演出。



全场240张限定门票仅售港币100元，由2013年7月5日起于购票通Cityline火速热卖(包括：www.cityline.com、亚洲国际博览馆、Lab Concept及各通利琴行)

ONE PIECE

【世界首演】《海贼王》交响音乐会

亚洲国际博览馆10号馆
2013年7月30日 7:30p.m.

世界著名电视动画《海贼王》交响音乐会将于7月30日登陆亚洲国际博览馆！著名作曲家田中公平和动画片头曲《We Are！》及《We Go！》歌手北谷洋将来到现场，与香港城市室乐团携手演绎多首耳熟能详的精选音乐。华丽音乐加上动人画面，为大家重现路飞和他的海贼同伴一同冒险的经典时刻。

日本知名漫画及电视动画系列《海贼王》讲述立志成为海贼王的主角路飞与伙伴一起展开寻找大秘宝ONE PIECE的历险故事。路飞与他同样疯狂的伙伴组成了草帽小子一伙，决定扬帆出海，与最凶狠的海贼和海军大战。

在这个充满感人、惊险、有笑有泪的不一样音乐之旅，你将会与管弦乐团55名乐手一起闯进一个精彩难忘的交响乐世界。

门票现于快达票、K11 Select及各通利琴行公开发售。观众亦可于官方网站订票：http://shop.sof.hk。准备向新世界出发！

读者朋友们亦可通过UCG购买音乐会门票！

在此告诉各位FF粉丝们一个好消息，《游戏机实用技术》已成为《最终幻想》香港音乐会的中国独家媒体代售点！各位无法前往香港或是不便在网上购买门票的玩家可以通过编辑部进行购买。

欲通过编辑部购买演唱会门票的读者，可发送电子邮件至UCG的官方邮箱ucg@ucg.cn，注明您想要购买的区域票价以及您的联系电话，我们会有专人负责与您联系购票事宜。

读者们亦可以发送Email到UCG的官方邮箱ucg@ucg.cn参加赠票活动，我们会从来信中各抽取20名幸运读者赠送两场音乐会的门票一张。来信的主题请注明“《最终幻想》音乐会”或“《海贼王》交响音乐会”的字样。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

讨鬼传



多机种 PSV/PSP

■讨鬼传
■Koei Tecmo
■动作
■2013年6月27日
■日版

热血推荐

26

[游戏简介] 本作是由Koei Tecmo推出的和风狩猎游戏，在效仿前辈《MH》的同时也融入了厂商所擅长的历史元素，独创了全新的御魂系统。单机模式也强调剧情的展现，并且有大量精美的CG过场动画。PSV版支持通过PSN网络跟世界各地玩家连线，能随时随地协力共斗。



9 本作虽然有很多借鉴《MH》的地方，但综合素质不差。发售前曾放出过多个试玩版并根据用户意见进行调整，使游戏的流畅性和打击感令人满意。任务难度有挑战性，BOSS级敌人不含亚种多达12个，重复度低，作为第一作相当厚道。虽然未称得上完美，但依然是名副其实的共斗游戏佳作。

9 作为一部原创的狩猎类作品，游戏本身的完成度可以说相当的高，各方面的素质都属于同类作品中的佼佼者。其中最值得称赞便是武器系统，无论是招式的打击感还是动作的连贯性、严谨性都拿捏的非常到位。御魂系统使得玩家能够在作战中根据自己的喜好、习惯搭配出独具个性的战斗风格，自由度极高。

8 本作的PSV版画面非常强大，其画面精美程度甚至超过了《灵魂献祭》。六种拥有不同战斗风格的武器能满足绝大多数玩家的需求。破坏部位后进行鬼祓是游戏的核心战斗系统，虽说有创新，但实际打起来略显拖沓。另外，不少要素都要用到大量金钱，加上大量御魂的收集，想要完美本作，刷刷刷是必不可少的。

高达破坏者



PS3

■ガンダムブレイカー
■NBGI
■动作
■2013年6月27日
■日版

21

[游戏简介] 本作是由NBGI开发的一款高达类动作游戏。与过往的高达类游戏不同，本作操控的不是机器人而是模型。游戏中提供多款高达模型的身体部件供玩家自由搭配，以及添加各种模型外观效果，例如旧化处理、光泽表面等。玩家可以发挥自己无限的想象力创造自己的模型。

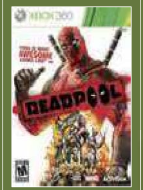


8 自创模型非常有趣！以一名业余模型玩家的眼光来看，游戏提供的各种模型零件、外观处理已经算十分到位，完全足够玩家发挥创造力与想象力制作出许多特色个性机体，甚至可以做出一只哆啦A梦！光是在创作机体上已经可以耗掉玩家不少的时间。游戏部分则是不过不失，高达粉丝绝对可以玩得很快乐。

7 游戏中登场的高达模型数量不算多，稍让人失望。战斗部分制作得不错，射击与格斗的作用分配平衡，不会像《高达无双》那样射击完全鸡肋，多种必杀技能让游戏爽快度有保证。另外，虽然不多，但游戏有忠实还原部分高达原作的武器、机体设定，给个赞。最后让人不满的地方是游戏中有万恶的课金道具。

6 游戏的过程就是不断参战获得零件来拼凑强力的高达模型，机体被细分为若干部件，可以自由组合，这在高达游戏中算是比较少见的。不过也因此牺牲了原作的剧情和角色，算是有得有失。画面在PS3上算是中下水平，网战时帧数也不太稳，到后期重复作业感会比较强，属于标准的FANS向作品。

死侍



多机种 PS3/X360

■Deadpool
■Activision
■动作
■2013年6月25日
■美版

21

[游戏简介] 本作取得了漫威漫画的授权，使用人气超级英雄角色死侍作为主角，讲述了一个原创的，充满着低俗幽默、屎尿屁玩笑和劲爆情节的搞笑故事。玩家能够操纵死侍使用三种近战武器，四种枪械和四种副武器对抗凶兆先生旗下的克隆人军团。此外还准备了八个挑战地图供玩家游玩。



8 如果只作为一个动作游戏来评价，勉强可以给个6分。但是配上游戏中那完全符合死侍风格神髓的诸多设定、剧情和细节，那就算打10分也不为过，所以作为一个死侍爱好者兼玩家，折中给个8分。这不是那种能够被一般玩家喜爱的游戏，但只要玩家自己对死侍有爱，这个游戏提供的乐趣绝对是充足的。

7 对于死侍粉丝来说，游戏的剧情和滑稽多变的幽默形式都足以令人打十分，但是设计蹩脚的战斗系统和略显怪异的视角切换方式严重拉低了分数，高难度下玩家还会体验到游戏躲闪和截击设计上的不合理，还有检查点安排的失当。偏短的游戏流程会让真饭们觉得不过瘾，但成就/奖杯饭们可能会觉得如蒙大赦。

6 死侍作为漫画英雄里的怪咖其实还是挺有发挥潜力的，游戏中的恶搞成分也比较多，只是游戏在技术层面亮点太少，基本水准就是一款7分起评的授权编改游戏，且相较几年前的《金刚狼》趣味性和表现力方面还要低一些，流程较短，挑战模式也相对乏味，这些都成为游戏的扣分点。

斯巴达克斯 传奇

XBLA/PSN

■2013年6月25日

■免费

■Spartacus Legends ■格斗

■Ubisoft

推荐度 5.5 /10



首先游戏免费，所有玩家都可以下载回来体验一番。其次游戏以美剧《斯巴达克斯》改编，对于剧迷来说有不少吸引力。玩家可以与斯巴达克斯，克雷斯等剧中的角色战斗，体验一把扮演角斗士的感觉，可以使用的武器种类颇多。可惜游戏在打击感、画面等方面都不敢恭维，服务器也不容易连上。

涂鸦跳跃 Kinect

XBLA

■2013年6月28日

■400MSP

■Doodle Jump for Kinect ■动作

■D3Publisher

推荐度 9.0 /10



十分好奇如此简单的游戏为何移植花了这么长的时间，但实际玩过之后你会发现这简直就是续作。游戏有关卡、检查点、BOSS 战、过关评价的设定，还增加了大量新技巧，令整个游戏焕然一新。Kinect 的操作也十分友好，不仅控制灵敏，而且不会让玩家迅速疲劳。经典名作在 Kinect 下重新焕发了青春!

天灾爆发

XBLA/PSN

■2013年7月3日

■800MSP/9.99美元

■Scourge: Outbreak ■动作射击

■Tragnarion Studios

推荐度 7.5 /10



游戏无论剧情、玩法还是系统都与前段时间推出的《危险元素》有些类似，不过本作是下载游戏，在画面等方面肯定略逊一筹。游戏有着 6 小时以上的游戏时间，四名角色不同的武器和不同的能力比较有趣，翻滚到掩体附近的动作也很炫。战斗部分比较爽快，推荐给喜欢多人合作的玩家尝试本作。

COD 黑暗行动 II Vengeance 地图包

Xbox LIVE

■2013年7月2日

■1200MSP

■Call of Duty Black Ops II Vengeance ■主视角射击

■Activision

推荐度 8.0 /10



DLC 重点丧尸地图虽然不大，但是要素极多，仅丧尸模式专属新武器就有 4 种，时间炸弹的创意比较有趣。西部丧尸很有意思，巨人各种神奇方便的功能令人印象深刻。此外鬼屋内的女鬼比较棘手，大迷宫有多种变化。彩蛋部分设计得还是比较简单，不过过程很有意思。总之对于丧尸迷来说不可错过。

万智牌 旅法师对决 2014

XBLA/PSN

■2013年6月26日

■800MSP/9.99美元

■Magic 2014—Duels of the Planeswalkers ■益智

■Wizards of the Coast

推荐度 8.0 /10



严格来说，这是一款核心向的游戏，非《万智牌》玩家可能很难了解个中魅力，但只要玩家愿意去了解，本作中配置了非常体贴的指引系统来教会玩家如何上手，并一步步掌握战斗和组卡的技巧。本作重新加入了裂片妖这一类怪物，使用起来非常有乐趣。但不时出现的游戏拖慢和顿卡情况有点影响游戏时的心情。

雷狼飞行小队

XBLA/PSN

■2013年6月12日

■800MSP/9.99美元

■Thunder Wolves ■射击

■Ubisoft

推荐度 6.0 /10



看着像飞行战斗游戏，但整体感觉就是一个用直升机作为主角的 TPS，没有掩体，也缺乏有效的闪避手段，所以被敌人导弹锁定时会挺令人恼火。机关炮瞄准射击时有自动锁定，但因为追踪修正很一般，经常是追着敌人屁股扫射。而突然插入的轨道射击阶段则彻底毁了这个游戏，准星灵敏度过高，瞄准半天打不中，毫无游戏乐趣可言。

暴风

XBLA/PSN

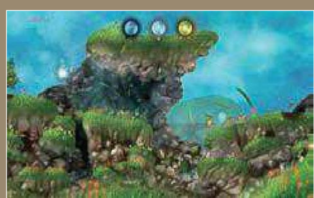
■2013年6月14日

■800MSP/9.99美元

■Storm ■益智

■NBGI

推荐度 9.0 /10



游戏的风格清新淡雅，目的也很简单，就是让玩家扮演自然环境中的元素，引导一颗颗种子到达适合它们发芽的土壤，主题非常地环保而自然。谜题的难度是渐进的，而且有配合季节作为主题，玩起来需要动些脑筋，后期某些需要使用复数能力的关卡既需要动脑筋又需要眼明手快，玩起来非常有趣。

行尸走肉 400 天

Xbox LIVE/PSN

■2013年7月2日

■400MSP/4.99美元

■The walking dead 400day ■文字冒险

■Telltale Games

推荐度 9.0 /10



但考虑到售价低廉，而且内容又是如此精彩，我实在无法不对这个 DLC 作出好评。短短的一个多小时游戏流程被分成了五个故事，每一个都短小精悍，延续着原著依靠丧尸末日凸显人性冲突的特点，而且还能够继承玩家第一季故事中的选择，并将这些选择继承到第二季，粉丝们岂有不买之理。

十年一轮回 龙骑新篇章

龙背上的骑兵3	Square Enix	动作角色扮演
PS3 ドラッグ オン ドラグーン3		日版
预定2013年10月31日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄未定





首先告诉大家一个好消息，那就是《龙背上的骑兵 3》已公布了发售日，就在今年的 10 月 31 日，也就是说玩家再等上 4 个月就可以玩到本作了！不过还有一个坏消息是，本作的画面实在是有点让人无奈，还不及 PS3 初期的水平……咳咳，不管怎么说，对于这样一部作品，或许能玩到续作已实属不易了，而且还有赏心悦目的精良 CG 影像，也算是一种弥补了吧。

文 八重樱　美编 NINA

何谓“歌谣”？

“歌谣”是一群可以从口中发出音波来控制他人的特殊能力者。她们是如何诞生的至今都是个谜，由“教会”派遣她们前往各国治理国民。“歌谣”的性别全部为女性，诞生在同一个家族中，没有各自的名字，而是全部用数字来彼此称呼。

“歌谣”们拥有超乎常人的战斗力，而且这份战斗力还会随着杀敌数量的增多而提升。当“歌谣”的身体沾染到敌人鲜血后就会进入兴奋状态，此时她们就会一边高歌一边疯狂的杀戮，最高潮时甚至能一瞬间就将周围的杂鱼彻底歼灭。

本作的主角 ZERO 与其他“歌谣”姐妹们是敌对关系，她的妹妹 ONE 期望借由“歌谣”的能力实现世界的和平，而 ZERO 的目的却是将除自己以外的“歌谣”全部杀死。







欲望之块

FIVE

统治着海之国的“歌谣”，在众位“歌谣”姐妹中排行第六。FIVE有着一头耀眼的金发和丰满性感的身材，她的性格也如外貌所呈现的那样强势专横独断、目中无人。但凡是被她看中的，无论是人还是物都会想方设法弄到手，但到手后却会立刻失去兴趣弃之一旁，与其说FIVE是对物品本身感兴趣，倒不如说她是喜欢掠夺的过程吧。顺便一提，FIVE最想得到手的，就是姐姐ZERO，具有恋姐癖的倾向？



▲「ZERO，就此别过吧！」



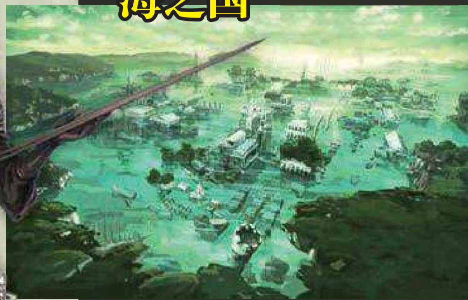
◀“亲爱的妹妹们……做好去死的准备吧。”

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

何谓“使徒”？

“使徒”指的是跟随 ZERO 一同旅行的几位同伴，他们向 ZERO 效忠，不但在战场上会协同作战，在私底下也会满足 ZERO 的种种愿望……目前公布的使徒共计 4 人，不得不说 ZERO 的口味还蛮广泛的，从小正太到美青年再到大叔乃至爷爷应有尽有，真叫人不知该如何吐槽。作战时最多会有两名使徒参加，他们也有着属于自己的成长要素。





迪托 DITO

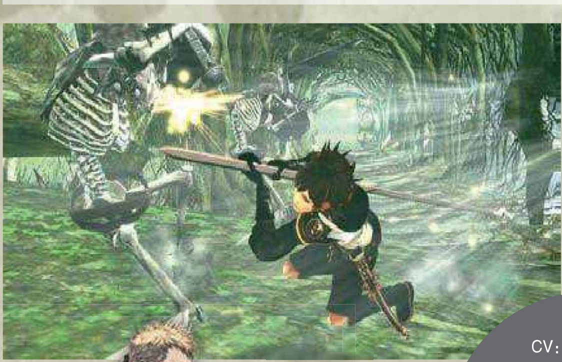


CV：斋贺光希

以长枪为武器的美少年，是名为“使徒”的强大战士。洞察力敏锐，是个能很快就察觉到对方所思所想的聪慧少年。但他的这份聪明却只有在伤害他人时才会发挥出来，以对手的悲鸣和痛苦的表情为乐，实则本质及其残忍。

德卡托 DECAD





CV：井上和彦

以强劲的肉体为武器的“使徒”，相比较其他使徒们要更具常识，特别是面对女性时相当彬彬有礼，不免给人以绅士般的印象。实则有着强烈的受虐倾向，只有在面对极端痛苦的逆境时才会爆发出强大的战斗力。本人一直企图隐瞒这一点，但周围人早就知道了。

塞恩特 CENT





CV：置鲇龙太郎

以双剑为武器的年轻“使徒”，有着超乎常人的自信，时常会向周围人公然炫耀自己的知识，不过可惜的是大部分知识都是错的。他的错误情报也时常会让同伴们感到困扰。

奥库塔 OCTA





CV：茶风林

以特殊的轮刀为武器的老人，同样也是“使徒”中的一员。外貌就给人以诡异的感觉，性格也是老奸巨猾狡诈好色。在团队中常常倚老卖老。

TIPS：其他角色配音如下，ZERO：内田真礼、ONE：田中理惠、Mikhail：东山奈央

壮阔的世界

海之国

▲这里是FIVE统治的海之国。除了巨大的圆形竞技场外，还能看到被海水淹没的街道。不知怎的，海之国呈现出的是一片荒废的景象，都说“歌谣”是带给百姓和平安定的，为何FIVE管理的海之国却毫无和平的景象呢？



教会

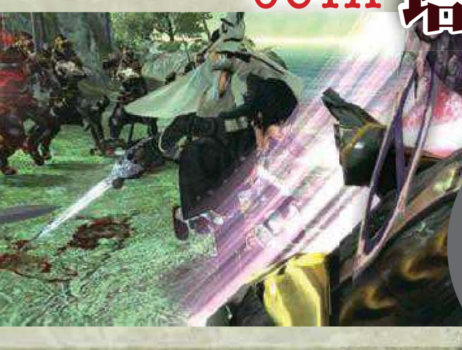


▲◀教会的本部，「歌谣」们就是从这里被派遣出去的。教会究竟是个怎样的组织？在它富丽堂皇的外表下还隐藏着许多不为人知的秘密。

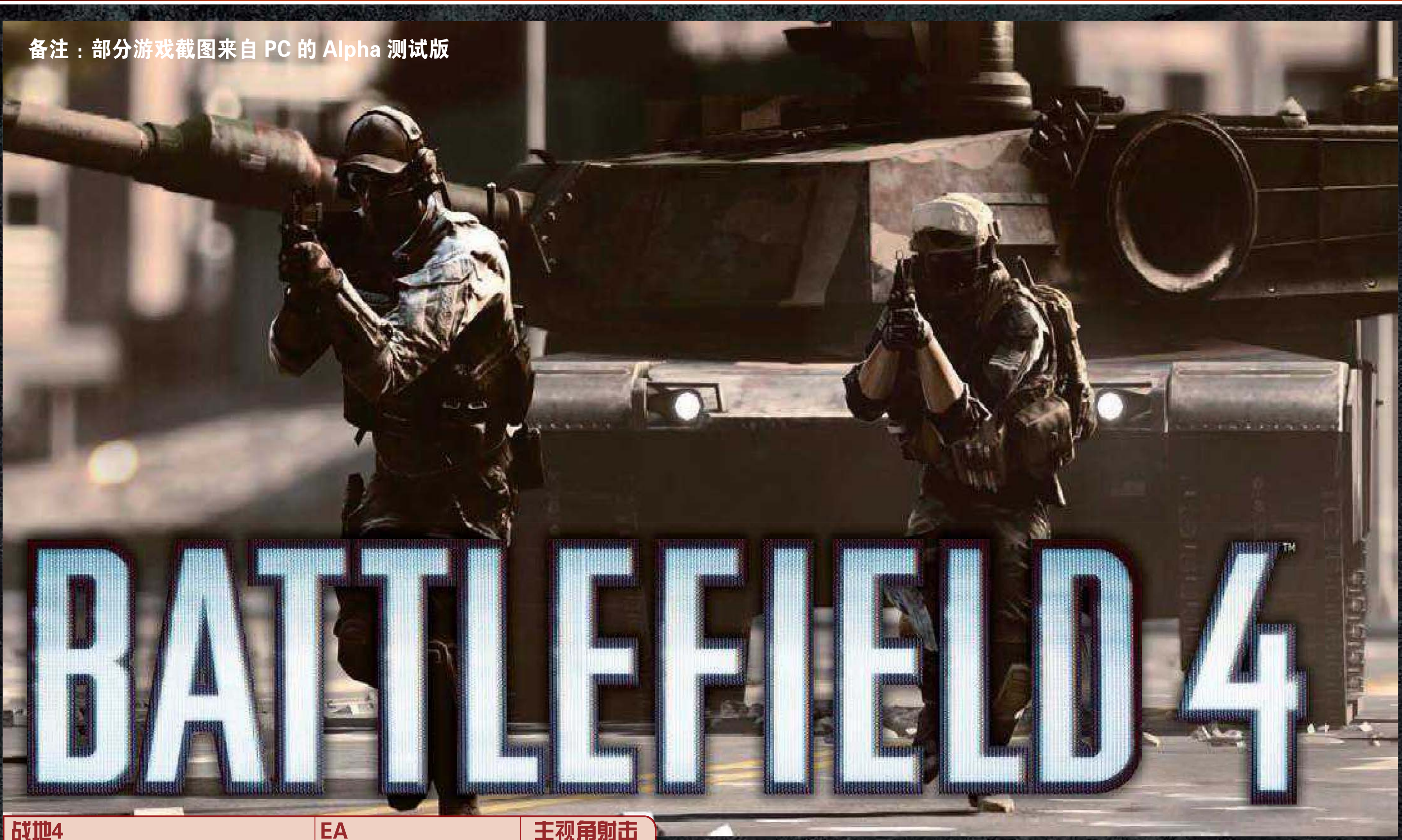
10周年纪念限定版



《龙背上的骑兵 10 周年纪念 BOX》也将在 10 月 31 日发售。该限定版的内容极为豪华，除了《DOD3》游戏本体外，还有多达 336 页的设定资料集（集结了包括《DOD》、《DOD2》和《尼尔》两作在内的人物资料、世界观设定、官方小说等珍贵内容）、历代作品的宣传影像光盘（蓝光模式）、官方长篇小说、明信片组以及 DLC 下载码。并且 BOX 的封面还是由系列御用画师藤坂公彦绘制的全新画稿，上面集结了历代《DOD》与《尼尔》的主角（即本期 UCG 的封面图），相信系列玩家看到本图后定会非常感动。当然，这样一套豪华的限定版售价也不菲，高达 19800 日元，而且只能在 SE 的网店购入，真饭恐怕要小小破费一把了。



备注：部分游戏截图来自 PC 的 Alpha 测试版



战地4	EA	主视角射击
多机种	Battlefield 4	美版
	2013年10月23日 　单机1人/多人1~64人	59.99美元
	对应机种为：X360、XOne、PS3、PS4	对应玩家年龄：17岁以上

“《战地》系列”凭借着将真实战争体验与团队合作精神完美融合的网战模式，征服了大量厌倦了《COD》式个人英雄主义风格 FPS 的玩家，而作为系列的第四部正统续作，《战地 4》自然要更上一层楼，在引以为傲的网战模式中再下一城。本作不久前公布了一段 PC 版的多人对战的视频，透露了不少崭新的元素和设定，让我们看看这次 DICE 又带来了哪些新进化。









▲从武器介绍中看来，RPG也能被制导了。



职业与武器装备

《战地 4》的职业仍旧是 4 个：突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。不过在本作中，每个职业可以在配件（Gadget）里任选两个装备携带到战场上，相较于《战地 3》只能携带一种算是有了很大进步。举个例子，在《战地 3》中突击兵要么选择携带榴弹发射器，要么选择携带医疗包，二者不可兼得，而到了《战地 4》中，则可以同时携带这两种配件。由于《战地 4》采用计量血条，携带医疗包可以加快回血速度，而榴弹发射器则是攻坚利器，突击兵也因此变得更加适合冲锋陷阵。这样的设计可以使得玩家打法更加多样，从而使战局更加多变，战斗更刺激。

目前的 Alpha 测试中突击兵除了有 M320 榴弹发射器、M26 鹿弹、医疗包外，还多了一种做急救贴（First Aid Pack）的东西，它的作用同医疗包（Medic Bag）一样，都是为友军回血用的，但是急救贴可以贴在队友的身上帮助他回血，也就是说只要贴上了，队友只要没继续受到攻击，即可随时随地回血。同理，支援兵的弹药贴（Ammo Pack）也是一样的，如果这两个贴一起上队友是不是就可以实现无限血无限子弹了？（笑）不过实际情况是游戏会限制贴的人数并且过一段时间后这个效果会消失。

工程兵的装备基本不变，备有 RPG-7V2 火箭筒、FIM-92 毒刺单兵地对空导弹、MBT-LAW 制导导弹、反坦克地雷、维修工具。但是这回他终于可以长出一口恶气了，有谁比他在《战地 3》中遇到坦克带了防空飞弹、遇上飞机带了 RPG 更悲催？不过这一切在《战地 4》中将不复存在，工程兵可以同时携带防空飞弹和制导导弹，再也不怕被欺负了！

支援兵除了弹药包和之前提到的弹药贴，还有替换掉 C4 的 XM25 空爆榴弹发射器，这是打击掩体后敌人的利器，先瞄准掩体，之后朝掩体上方射击，它会飞过掩体爆炸，游戏里与现实一致，采用半自动击发模式，弹夹内有 5 发子弹。

侦察兵除了继承《战地 3》的 PLD（镭射标定器）、行动侦测器以外，C4 高爆炸药也得以回归，算是为“冲锋狙”流找回了一条活路。加上本作的枪械通用化，相信日后玩家在一线战场上能更多地看到侦察兵的身影。

枪械通用化

本作中职业专属枪支的概念被弱化了，在《战地 3》中，每个职业只能选择对应其职业的主武器，比如突击兵只能用突击步枪，工程兵只能用卡宾枪等等。但是本作中职业专属枪支的概念被弱化了，每个职业都可以选择 4 种枪械，分别是 :PDW（个人防卫武器）、Carbine（卡宾枪）、DMR（神射手步枪）和 Shotgun（霰弹枪）。还记得《战地 3》里工程兵拿着卡宾枪被几百米外的侦察兵用狙击枪打得屁滚尿流的场景吗？是时候让他们还债了——工程兵也可以用 DMR 好好回敬侦察兵们了！枪械通用化将会最大限度地提高玩家配装的积极性，让玩家搭配出属于自己的战士！


■在枪右侧的即是“放大镜”，可以扳过来增加倍率。







枪械自定义

继承《战地 3》的设定，每把武器都可以自行定制，定制部件一共分为 5 个部分，分别是瞄准镜，枪管，附件，下枪管和迷彩部分。其中，目前瞄准镜除了继承前作的瞄具，还新增了 CL6X 准镜（6 倍放大）和 Hunet 狙击镜 (20 倍放大）等几种瞄具；枪管则新增加有枪口制退器及消音器等；附件方面有倾斜机械瞄具（Canted Ironsights）、放大镜（Magnifier）、镭射指示器、绿色镭射指示器和可变焦准镜（Variable Zoom）；下枪管三角握把 (Angled Grip)、垂直握把和两脚架；而迷彩则是各类枪械皮肤，共 11 种。相信正式版肯定会追加这一部分的内容。

这里面我们需要关注的是“附件”和“下枪管”的内容，首先，倾斜机械瞄具是在枪身右边 45° 位置放置一个瞄具，对于自动武器来说基本不需要这个配件，但是对于狙击枪就很有必要——当敌人出现在你的眼前而你来不及换手枪怎么办？这时候倾斜机械瞄具就救了你一命，你可以迅速改用这个瞄具击毙敌人。而“放大镜”其实就是《COD MW3》中的混合准镜（Hybrid Scope），它能够两倍放大，只要在其前面安置一个普通准镜，即可做到可远可近的射击，狙击枪不可使用。而可变焦准镜仅限狙击步枪使用，额外安装一个类似于“放大镜”的可调节准镜，具有 14 倍放大的功能，想想 20 倍准镜外加个 14 倍准镜是什么感觉吧！

而镭射指示器和绿色镭射指示器的区别在于镭射指示器的光线会使玩家高度暴露，但是会提高盲射精准度，并能够致盲敌人（不需要直接照射眼睛）。而绿色镭射指示器虽也是可见光，但是暴露幅度相对较小。只有当它直接照在别人眼睛上时才会使敌人致盲，同时也能增加玩家盲射精准度。垂直握把能够使你更容易地在移动中开火，而三角握把则是帮助你减少首发子弹射击的垂直后坐力。

副武器方面瞄准镜内容里有机械瞄具、幽灵环（Ghost Ring）瞄具和德尔塔 (Delta) 瞄具三种；枪管方面则是消音器和膨胀节（Compensator）。幽灵环是一种比机械瞄具更容易瞄准的瞄具，但是同样属于机械瞄具。德尔塔瞄具是一个小型的内红点准镜，可以装在手枪上，效果比机械瞄具好。膨胀节能够减少武器后坐力但是会增加子弹散布。所有武器在装备消音器开火时不会使你暴露在地图上。另外副武器也有下枪管和迷彩，不过目前并不知道具体内容。

此次枪械的资料非常齐全，不同于《战地 3》中看子弹口径和武器射速判定威力，本作在枪械选择界面会呈现出该武器的伤害，精度，射程，机动性，后坐力、弹容量和击发模式等资料，枪械配件对枪械的影响也会通过该柱状图反映出来。

除了这些，我们还能看到诸如新的手雷和刀子：手雷除了原有的 M67 破片手榴弹还增加了 M84 闪光弹和 M34 燃烧弹。其中闪光弹扔出后玩家或敌人若是背对它，则受到的影响很小。M34 燃烧弹能够有效对付蹲坑的玩家，会不断地对其造成伤害。刀子方面除了默认刀具还有一把叫 Shank 的刀，介绍说是自制刀具，可能并无出刀速度等实际性能的差别。


■燃烧弹投掷后的效果。



关于载具

载具是战地多人模式的核心，没有载具的《战地》就不叫《战地》。那么我们来看看这次在核心元素方面，DICE又做出了什么变化。

首先，这次战地海陆空载具都齐全了，这里指的是玩家能够同时自定义这三种类型的载具，而不是像前几作中那样无法自定义小皮艇等载具的武装，使其最终只能沦为对方战机和坦克的活靶子。同时，继承了前作的一些主要载具，例如“艾布拉姆斯”主战坦克和“超级眼镜蛇”武装直升机。

接下来我们看看目前出现的新载具有哪些：



▲美军用于对付简易路边炸弹而设计的车辆，能有效减少伤亡。



▲炮塔采用30MM高爆弹，火力强大，机动性强。



▲能与美国的M1A2相媲美的主战坦克。



▲新一代的武装直升机，性能可与美国AH-64“阿帕奇”媲美，机动性与火力极强！



▲车身防护方面达到了国际标准的新型装甲车。

战场升级

原来的小队技能改为“战场升级”。小队人员战场技能可以升级，升级方式是获得小队分数，例如不断击杀敌人、夺取旗帜等等。升级后可以使用高级别技能；而且升级方向可选，可以分配自己的升级方向；技能有4级可升3次。但要注意，这个升级是暂时的，一旦小队全灭将会从零开始！这将迫使玩家更多地与队友进行交流配合，增强游戏协作性。

“战场升级”分为防守型和进攻型，每个类型4个等级。防守型具体等级技能效果分别是：压制抵抗：1级，减少敌人对你压制火力的影响。手雷支援：2级，可以多带一枚手雷。爆炸抵抗：



3级，可以穿着防爆服减少爆炸伤害。治疗支援：4级，使玩家受到攻击后到开始回血的时间缩短。

进攻型具体等级技能效果分别是，冲刺速度：1级，加快跑步速度．子弹增加：2级，增加子弹携带量。手雷增加：3级，可以多带一枚手雷。压制增强：4级，减少敌人对你压制火力的影响。





载具定制

在本作中，玩家可以自定义自己载具的配置，例如选择坦克炮弹的种类或者是直升机导弹的种类等等，总之在《战地3》的基础上，DICE又进一步完善了载具定制系统。其中一个最重要的消息就是你能够完全根据自己的意向来配置武装，比如在《战地3》中，玩家可以为坦克装上探测仪和反应式装甲，但是反应式装甲只能由驾驶员装备，探测仪只能由二号位（枪手位）装备，如果两个人换个位置，那么反应式装甲就会失效，而探测仪却还在，换句话说，坦克的配置取决于你的座位而不是你的设定。换个位置连装甲都没了？现实中怎么可能？而在《战地4》中这将成为历史。本作中二号位有着自己专属的升级配置，而探测仪就在这里面，不会占据驾驶员的升级配置。除此之外，还有很多改进的地方，让我们来看看都是些什么。

·每个载具都分为主武器、副武器、防御装备栏、光学瞄具、升级、迷彩、二号位升级和二号位光学瞄具这些自定义选项。

·主战坦克的主武器除了可选标准120MM穿甲弹之外还有对装甲威力更强的高爆弹，但是尚不知对步兵威力如何。副武器则有同轴轻机枪。防御装备里面有红外烟雾，据此推断，反应式装甲也是在这一栏里，避免了上文所述的问题。而另一个解决上述问题的举措就是二号位专有的升级配置，探测仪等配件就在这里。二号位本次也可以选择光学瞄具，分别是变焦准镜和红外夜视准镜。

·武装直升机的主武器除了标配的“九头蛇”火箭弹也可以选择低速，大威力的“祖尼人”反步兵火箭弹。副武器、防御装备，二号位配件等方面基本沿袭《战地3》的配置，但不排除有新的配件出现。

·突击艇算是本作中崛起的载具，主武器方面可以选择

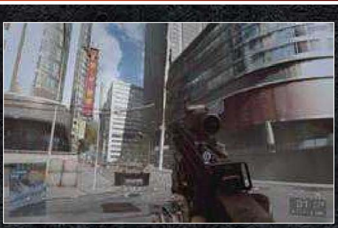




在载具里最值得一提的就是RCB-X突击艇，看过E3视频的玩家都对它略知一二，虽然没有成功击毁敌军现役最先进的武装直升机，但是在舰艇对射的时候靠一发导向飞弹直接秒杀了对方的快艇，足以见其威力。在Alpha版测试中，它对付坦克虽说做不到一炮秒，但是绝对能做到一炮瘫。对付武直等更是不在话下。即使是水域限制了其活动范围，也能够轻松达到控场的目的。这艘突击艇后面还拖了一艘小快艇，在弃船之际可以用上。

30MM 高爆弹和一次发射 10 发子弹的防空连射机炮，而 30MM 高爆弹可以用来对付轻型载具与步兵。在副武器方面可以选择制导反坦克导弹和对空导弹，其中制导反坦克导弹是一门神器，发射后由玩家手动制导攻击敌人，E3 视频中一炮做掉了对方的快艇，测试中对坦克、直升机也是一炮瘫。同时，当选用了连射机炮和对空导弹后那个防空能力简直逆天。突击艇虽有多个座位，但是并不存在二号位升级、二号位光学瞄具和副武器配件。







小队与指挥官系统



《战地 4》这种崇尚多人大混战的游戏，为方便指挥，会将玩家分为若干个小队。但是不同于《战地 3》的每队 4 人，这次变为每队 5 人，并设有一名小队队长以下达指令，队员若遵从指令则会获得经验加成。按照不同主机限制的游戏人数：64、32、24 人的作战队伍，无论如何都会出现落单的玩家。对此一个合理的解释大概就是剔除了作为指挥官的玩家。另一个可能就是朝《战地 2》的方向发展，增加一个特种兵职业，毕竟如今小队有 5 人，增加一个职业是很有可能的。在《战地 2》中特种兵的潜入、侦查、破坏能够对战局起到关键性作用，而且这种单兵作战兵种也不需要太多编制，所以剔除特种兵也是有可能的。

另一个值得注意的是，本作中你同样可以在队友身边复活，而更赞的是你可以在出生界面以该队友的视点观察周围情况以决定是否复活，这对于广大玩家来说是福音。《战地 3》中不知道有多少人跟着队友复活头还没抬起来就被别人一锅端了！本作中这样的情况会大为改善。

本作中最引人注目的还是指挥官系统的回归，指挥官系统最早出现在《战地 2》中，玩家可以申请担任指挥官。指挥官的好处非常多，除了能够共享各小队之间的作战信息之外，还能够为战场提供无人机扫描、火炮覆盖、空投补给和载具以及利用卫星地图发现敌人精确位置等功能。一个好的指挥官能够充分利用这些技能为部队的前进达成事半功倍的效果！而到了《战地 4》中，指挥官系统更是大幅度进化，除了上述功能的保留，还增加了 AC-130 巡航、发射战斧巡航飞弹、机动重生点、步兵探测和发动 EMP 无人机等功能。

本次的指挥官系统除了传统的操作方式，还有对应 Smart Glass 的操作方式。通过 SG，你可以一边玩游戏一边用你的智能手机或者平板电脑显示游戏辅助信息，比如地图、人口数量等；而当你成为指挥官时 SG 发挥的功能就更加强大——以前的指挥官必须打开游戏菜单中断战斗利用光标进行指挥，但是现在你不需要切换游戏画面就可以实现呼叫空袭等功能，既及时又方便，杀敌指挥两不误——想想如果你正遭受敌人围攻，急需空袭，而你又无法切换菜单中断战斗，这时候 SG 的功能就体现出来了，轻轻一点几秒钟即可化解危机。而另外一个利用 SG 的方式就是你不在主机旁边，而是在飞机场、地铁的候车厅之类的地方，你依然可以拿起你的智能设备，仅仅在游戏中扮演指挥官的角色，而不是开机玩。你只需要帮你的队友报出敌人方位，及时发动空袭和对自己队友进行补给，这同样是一个令人振奋的游戏方式！你不必为等候晚点的飞机火车而发愁了！没事就出来指挥两把战局，多么有成就感！

其他

・本作中同样可以扮演俄罗斯军队。

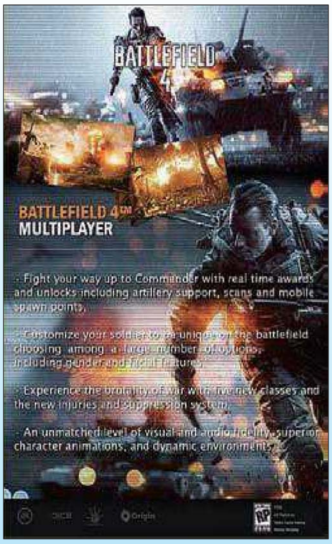
・根据一个《战地 4》的宣传海报我们可以看到：1. 成为指挥官有实时奖励并可以召唤炮击等。2. 大量角色自定义选项，甚至包括了性别和脸部纹理（我要用妹子！）。3.5 个新兵种，全新的受伤系统和火力压制系统。4. 高质素的音效和视觉效果、真实的角色动作、动态（可破坏的）环境。笔者个人很好奇第五个兵种究竟是什么。

・DICE 表示 Xbox One 平台可以以 60fps 运行《战地 4》，官方还披露 Xbox One 将获得独占内容 Second Assault 地图包。

・玩家预购游戏将获得“大国崛起”的 DLC，其中包括 4 张大型多人地图，使用新载具和高科技军事装备无需支付额外费用。

・本作中玩家不仅可以从正面发动近战攻击，甚至还能在水中发动近战攻击！另外根据 E3 的多人视频看来，玩家还可以在受到近战攻击时反击对方。

・本作中玩家可以在水里游泳——我说的不是前几作那样飘在水上做别人的靶子，而是真真正正的可以往水下游！



总结

纵观 DEMO 视频，本作整个多人模式的大体框架依旧基于《战地 3》，如果不是地图和 HUD 的变化，很容易让人认为就是《战地 3》的网战模式。另外很多素材例如语音，载具建模都是沿袭《战地 3》，说本作是“战地 3.5”也不为过。鉴于《战地 3》出来之后 BUG 多多，每次更新都是动辄几个 G。这次 DICE 虽然仅用了 2 年开发出了《战地 4》，但是在基于《战地 3》的框架上，BUG 应该不会那么多。

另一个令人感到遗憾的就是地图太大，总感觉找不到人，征服模式里尤为明显。希望这只是这一张地图的缺陷。新加入的指挥官系统和动态环境系统能为游戏加分不少，玩家的战场会实时变化，前一会阳光明媚，后一秒沙尘漫天（详见 E3 视频大楼倒塌那段），确实是一个很赞的设定，让游戏更加充满变数。所以即便《战地 4》有上述的缺点，但是依然不妨碍它成为一款优秀的游戏！目前就让我们静候 10 月 23 日的到来吧。当然，期待次世代版本的各位就还要多等会咯。



龙珠世界的究极之战即将打响！

龙珠Z Z之战		NBGI	动作
多机种	ドラゴンボ ルZ BATTLE OF Z		日版
	发售日未定	1人（线上模式1–8人）	售价未定
	对应机种为PS3/X360/PSV		对应玩家年龄：未定

文 Night　美编 anubis

《龙珠》的最新剧场版《龙珠 Z 神与神》在今年 3 月上映后好评不断，再次展现了这部经典之作的强大号召力。那么相关的游戏自然也不能落下，这便是《龙珠 Z Z 之战》。新作依然还是动作对战游戏，众多新要素的加入让人血脉喷张，虽然公布的情报十分有限，但足以让我们感受到这将会是一款大幅进化的《龙珠》游戏。本作不仅有跨平台的主机版本，还会推出 PSV 版，各位《龙珠》的真饭们，赶紧准备好你的钱包吧！







前所未有的大混战！

充满着速度感与爽快感的混乱战斗是“《龙珠 Z》系列”的特色，而“乱斗”这一概念在本作得到了进步一的强化。在进行单机模式时，游戏允许最多四名角色同时进行战斗。更令人惊喜的是本作的多人在线模式，游戏允许四名玩家进行组队，与另一只队伍进行厮杀，也就是说游戏支持最多的 8 人的线上大混战，战况的激烈程度可想而知。

强力连携技！

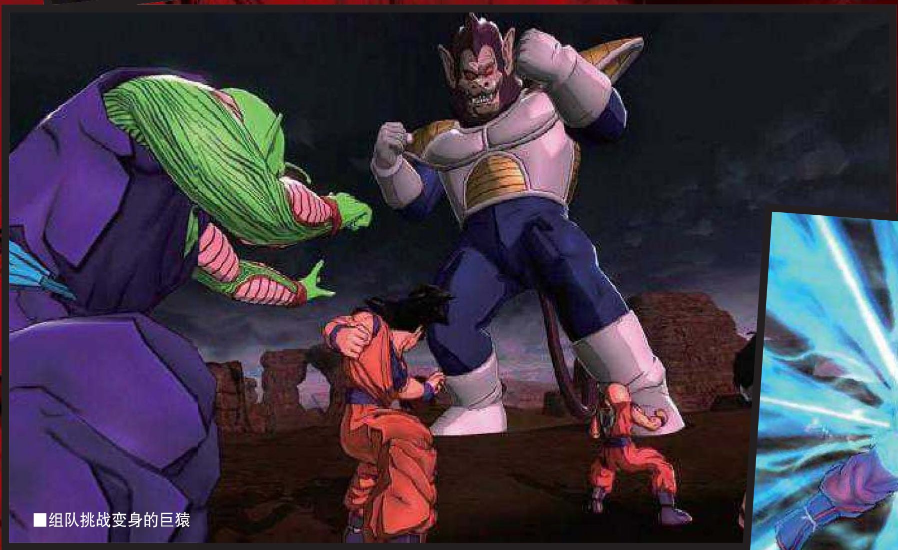
在本作中，我们不仅可以与同伴协力围攻敌人，满足特定条件的话还可以发动强力的连携技能，善用这一系统的话，可以快速地将敌人打倒！





挑战巨猿

赛亚人变身后的巨猿们，在本作中将会以BOSS的身份出现。玩家可以与同伴们一起向巨猿发起挑战，齐心协力将其打倒！看上去有点像《龙珠》版的怪物猎人。


■组队挑战变身的巨猿


■面对龟派气功，BOSS会如何应对?

超赛神使用可能！

在剧场版《龙珠 Z 神与神》中首次出现的超赛神孙悟空将会作为可用角色在游戏中登场，如果你还没看过剧场版的话，那么不妨就在游戏中感受他强大的实力吧！

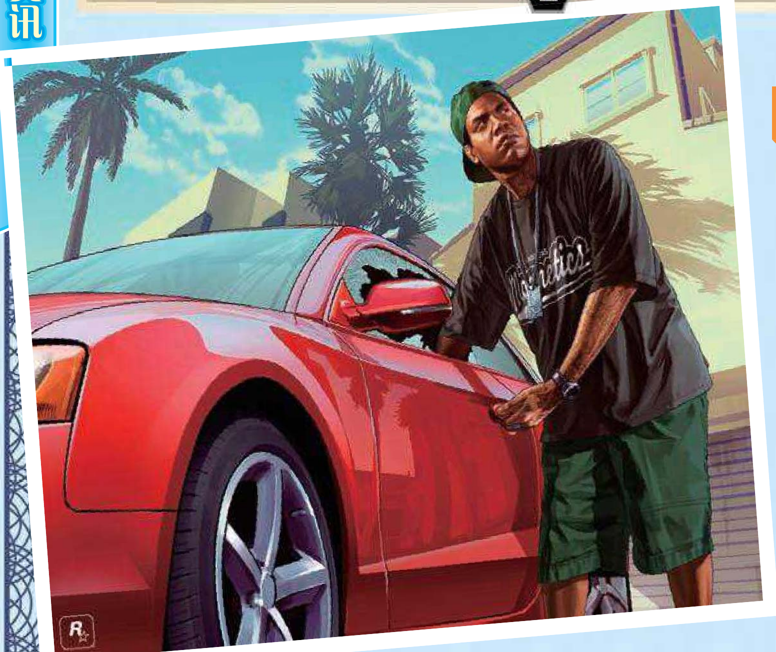

■出场的巨猿可不止一只哦





罪恶帮派

9月份重量级作品不少，但真正称得上顶尖制作怪物级的游戏还是非《GTA V》莫属，作为Rockstar铁杆，华尔兹当仁不让接下了专栏预热的工作，为各位读者带来有关《GTAV》或者GTA相关的趣闻，由于游戏保密工作做得比较到位，可获取的情报可能有限，各位读者如果看到相关的有趣内容，不如发邮件提供给我哦。



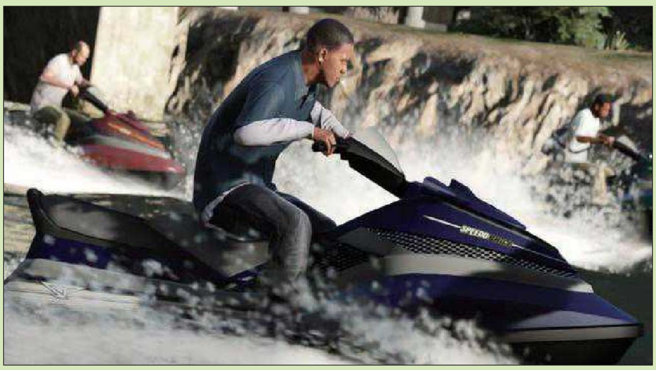
[游戏情报]

游戏的容量和安装

《GTA》安装需要8GB的容量，Xbox 360和PS3版本相同，无论是PS3还是X360两个版本都需要安装，X360版本将会是两张碟，第一张碟是强制安装，第二张碟用来玩，和《光环4》有些类似，安装之后玩家在玩《GTA V》以及《GTA在线》时都不用再切换碟。而PS3则是一张蓝光内容，在安装后可以直接玩。







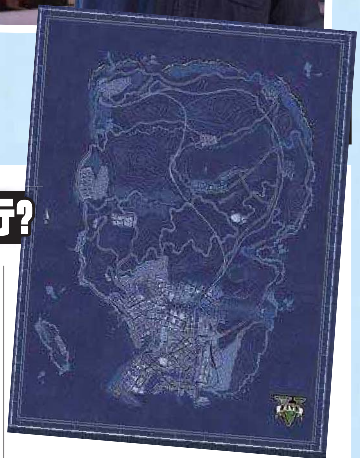
游戏能否杀死其他主要角色?

我们知道游戏可以随时的在三名角色之间切换，如此一来就有玩家提问，可否将其他角色杀死。这个问题目前已经得到了否定答案，理由是玩家在之后需要其他角色的帮助，让我们来看一下官方是怎么回答的吧。

开放世界的游戏中，每个角色都在过着属于自己的生活，也就意味着玩家在同一时刻捕捉到生活在世界各地的角色不是一件容易的事。不过玩家可以去找到他们或者打电话约他们见面，玩家也许可以攻击他们、激怒他们，让他们听你的指挥，但不能将他们杀死。因为每个角色都有自己专属的能力，游戏主要是讲述三名角色之间交织的故事，而不是针对一个角色。如果杀死主要角色，就无法互通信息，游戏会变得无法进行下去。



[周边新闻]



游戏未出，地图先行?

Rockstar仅仅在截图以及限量版内容中透露了游戏部分地点的冰山一角，此时就有狂热的铁杆玩家，将这些零散的内容拼凑在一起，利用制图软件绘制出了Los Santos以及周边的整个地图，当然这并非是官方的游戏地图，不少地点还停留在猜想中，但我们从这张地图中倒是能看出不少有趣的内容。

Rockstar曾说过San Fierro和Las Venturas这两个区域不会出现在游戏中，但是Blueberry或者Palomino Creek有可能回归，因为在Trevor的部分我们看到了相关的内容。

由于本作地图比4代，《圣安德烈斯》以及《荒野大救赎》加起来还大，所以有大片区域目前也只能处于YY的阶段，各位不妨就用这张粉丝制图来望梅止渴一下吧。

预告片的三首歌曲

相信大家已经看过游戏三个角色各自的宣传片，预告片中的三首背景歌曲令人印象深刻，分别由摇滚、嘻哈、乡村三种完全不同的歌曲类型组成，下面就为大家一一介绍这三首歌曲的出处，感兴趣的读者赶快找来听一下吧。

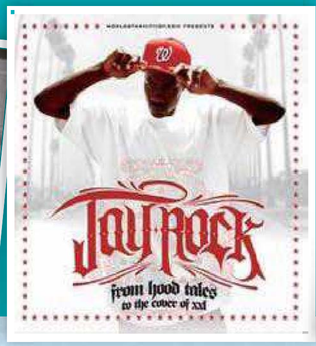
其中Michael讲述了他重操旧业的故事，所以音乐大走复古风，这首歌曲是来自英国皇后乐队的《Radio Ga Ga》。皇后乐队相信不用我多说，这支成立于1971年的乐队诞生了无数经典歌曲，算是全世界最顶尖的乐队之一，影响了一代人。乐队成员包括主唱弗雷迪·默丘里、吉他手布赖恩·梅、鼓手罗杰·泰勒、贝斯手约翰·迪肯。是上世纪70~80年代的摇滚乐代表。

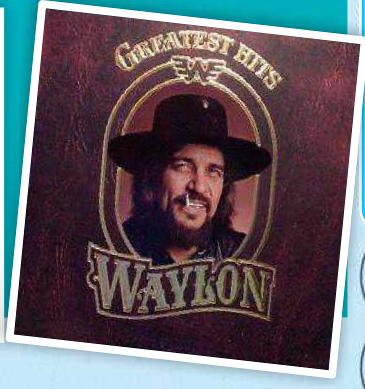
Franklin是黑人种族，所以他的背景歌曲自然而然地走起嘻哈风格，这首歌曲来自Jay Rock的《Hood Gone Love It》。Jay Rock是美国黑人说唱歌手，早期饱受低收入、帮派和毒品的困扰（这些和《GTA》有些沾边），最终Top Dawg娱乐唱片的CEO发现了这个说唱天才，并且与其签约，发行多张专辑，此外Jay Rock还是说唱乐团Black Hippy的成员。

最后Trevor的预告片则是Waylon Jennings的《Are You Sure Hank Done It This Way》。Waylon Jennings是美国乡村歌手，同时也是词曲创作人，从小组乐队玩音乐，后来也已乐队的身份出道，不过Waylon Jennings发生过一次不知该称做悲剧还是幸运的事情，乐队全员准备前往另外一个地点演唱时，Waylon Jennings因为感冒将座位让给了“J. P.” Richardson，该飞机在途中坠毁，当天也被乐迷称为“音乐死亡日”。Waylon Jennings幸运的逃过一劫，这种“黑色运气”似乎对Trevor的故事进展有所暗示。



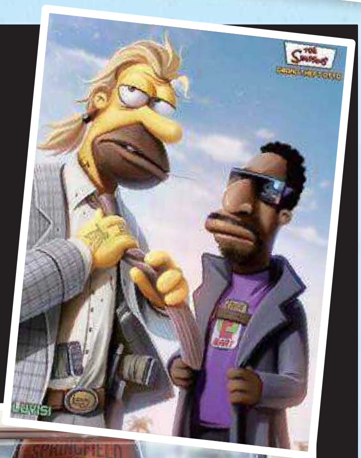






横辛普森霸道？

近日，艺术家Dan Luvisi以《辛普森一家》和“《GTA》系列”为灵感，将两者的风格融合在一起，绘制了两组十分有趣的插画，名为Grand Theft Otto。辛普森一家恶搞的风格配合《GTA》的匪气，实在是一次令人赞叹的CROSSOVER。





恶搞进行到底

我们知道有不少PC版游戏玩家都喜欢将游戏游戏中角色的建模进行更改，如此一来仿佛换了一款游戏一样。而《GTA》更是被替换模型的热门人选，下面就让我们来欣赏一下这些更改作品中的佼佼者，其中钢铁侠版本不仅将皮肤进行了更换，更是能使出很多钢铁侠特有的招式，非常逆天。不过个人认为还是来自《玩具总动员》的猥琐大神胡迪最贱，不知广大读者是怎么想的呢？





▲◀钢铁侠的武器能在游戏中使用，左下角的迷你地图也改为了钢铁侠专用。



▼伊丽莎白，你怎么在这里？早知道不放你出来了。





▲胡迪，你……你又调皮了。

文 四羽Ray 美编 anubis



高达破坏者	Bandai Namco Games		动作
多机种	ガンダムブレイカー		日版
	2013年6月27日	1～4人	7980日元
	对应机种为PS3及PSV		对应玩家年龄：全年龄

自从游戏的试玩版放出以后，就让无数的高达粉丝们期待本作的发售，在等待了3个多月后，高达模型们的激斗终于展开！本期特快专递将会为玩家们介绍游戏的基本系统、必杀技能的取得方法、创造机体建议等对游戏攻略有帮助的丰富内容。

通关时间：20小时　白金时间：30小时

破坏！创造！高达模型大战！

基本系统

按键操作(※本文以默认按键为准)	
键位	操作
○键	使用Option道具
□键	格斗攻击A
△键	格斗攻击B
×键	跳跃/长按：喷射移动
L1键	长按启动射击模式
L2键	简易信息A（多人模式限定）
L3键	视角回正
R1键	装备盾时：防御/部件掉落时：吸回部件
R2键	简易信息B（多人模式限定）
R3键	锁定/解除锁定
L1+□键	射击攻击A
L1+△键	射击攻击B
R1+×键	回避
R1+□键、R1+△键、R1+×键	EX技能
L2+R2键	自由输入交流信息（多人模式限定）
L3+R3键	觉醒
左摇杆	移动
右摇杆	非锁定时：转换视角/锁定时：切换目标
十字键	切换Option道具
Start键	打开菜单
Select键	在任务中叫出设定菜单

游戏流程

1、进入游戏房间，在格纳库中央的任务终端机选择想要挑战的任务

2、移动到自己的机体前面，整备自己的机体（○键）

3、完成整备后准备出击（□键）

4、执行任务

5、任务完成后进行ACE分数、经验值、部件设计图结算

6、如果想退出游戏，把人物移动到格纳库出口按（○键）或按start键选择“ハンガ－を出る”



任务类型

任务类型主要分为三类：(1)歼灭任务，消灭地图版图上出现的敌人，进入下一个版图继续消灭里面的敌人，直到深入地图最深区域打倒守关Boss即可完成任务；(2)防卫任务，在任务中会设置一个数据储藏库，玩家需要在任务时间内迎击一波又一波来袭的敌人，不让敌人破坏数据储藏库，直到消灭所有敌人或任务时间倒数为0则任务成功；(3)巨大Boss战，任务目的是消灭巨型MA，Boss一般有几种攻击形态，攻击非常强力，如果玩家的机体能力不够将很有可能卡关，这个时候就要进行多人模式借助其他玩家的力量了。

歼灭任务



▲消灭所有的敌人！游戏中玩家被击落可以重生继续任务，但也有一被击落就失败的任务，需要注意。

防卫任务



▲保护好数据储藏库不受破坏，中途会出现Boss级别的强化机体，需要优先击破。

巨大BOSS战



▲对战巨大的MA尚布罗！这也是本作的一大卖点。

整备机体

本作最大的宣传点及魅力所在：创作属于自己的世界独一无二的高达模型。玩家可以在主界面选择“机体セットアップ”或在格纳库中整备自己的机体，操作流程为：把游戏中获得的设计图制作成模型部件→组装模型→喷涂颜色、添加外观效果→为自己的机体命名。由于游戏进入中期后任务的难度会一口气提升，在中前期的任务中取得想要的部件设计图，制作出强力的机体将会是通关这款游戏的关键，而对于刚接触的玩家来说，做出一台强力的机体将不是一件简单的事情，下面将为各位驾驶员们讲解如何制作数值强力的机体。

①根据武器来组装机体

首先决定好你想用哪一种类型的武器，然后根据各部件对该种类武器的适应性来组装机体。身体部件均包含对各种类型的武器的适应性，适应性越高，越能发挥出该武器的威力，其中更以头部、手臂的部件对武器的适应性有显著影响，优先选择高适应性的头部与手臂是组装出高攻击力机体的关键。

②先升级组装等级再组装高级设计图

游戏中的组装等级将会影响制作身体部件的优质度，等级越高越容易做出优秀的部件。部件优质度由0~10星表示，星数越多部件的能力越优秀，因此如果在游戏中获得了紫色以上的部件设计图（设计图颜色分为白→蓝→紫→红→金，金色为最稀有品质设计图），先别急着制作出部件，用白色及蓝色的设计图把组装等级升到一定程度（直到经验值没有明显增长了），再开始组装紫色以上的部件，以增加做出好部件的几率。

③躯干与背包选择大容量

强力武器、必杀技需要占有很大的机体容量（キャパシティ），好不



▲每种部件都会造成机体总体的武器适应性产生变化。

©NBGI

容易组装出拥有高适应性、高格斗高射击数值的机体，但因为用的部件性能太优秀超过了机体本体的容量，反而无法出击，是否觉得很恼火呢？这里就需要提升机体的容量了，影响机体容量的是躯干与背包的部件，优先选择星数较多的躯干与背包，让机体尽早可以携带强力武器与必杀技是游戏前期快速完成任务提高刷零件设计图效率的一个好方法。

④在完成前面三步后，再适当地选择能提高机体耐久度的部件。影响机体耐久度及防御的主要是躯干及腿部的部件。多人模式有时候会遇到高等级的玩家选择进行远远超过自己机体可以应付的关卡，这个时候就要合理舍弃自机的攻击力，把机体的耐久度提高，专心给队友进行回复援助，以达到最大战斗效率。

⑤想要提高取得优质的紫色以上设计图的几率？请去玩多人联机模式吧。在多人模式中，参加战斗的玩家数量越多（一个房间最多 4 人），关卡出现的敌人越强力，部件的掉落率越高，部件越稀有。然后与队友们商量好选用一些容易掉落部件的武器及 EX 技能，例如斧头或狙击枪的 EX 技能，队长机级别的敌人（身体泛紫光、红光及金光）在部件掉落的情况下被消灭，很大几率会掉设计图，所以看到想要部件的敌队长机出现，就抡起你们的板斧招呼他们吧。



▲身体泛光的敌人都是重点招呼对象。

高达战场生存讲座

冷静使用锁定系统

本作在游戏后期很多任务会陷入与大军势敌人混战的状况，对于不熟悉本作锁定系统的玩家经常锁定不到自己想要锁定的目标，这里说一下本作锁定系统的具体操作。当敌人进入可以被锁定的范围后，按 R3 键锁定，此时横向拨动右摇杆，即可左右切换锁定目标，摇杆向下推为锁定离自机最近的敌人，向上推则是锁定敌人队长机、谜之敌人等重点击破目标。在卷入混战中时，推荐先优先解决队长机，因为某些时候只要队长机还在，杂兵机就会无限生成。

防御与回避

到了游戏后期，杂兵们的攻击力会大增，有些还会发动必杀技，无脑砍的割草打法显然无法和这群丧心病狂的血拼，此时就需要使用上盾牌防御和小跳回避。一面好的盾牌，有时能硬吃敌 Boss 一招必杀技而保住自机，当看到敌人做出必杀技的准备动作，就要一边按住 R1 键做好防御的准备，再一边看准攻击轨迹配合回避动作（R1+×）来回避敌人的攻击。游戏正式版的回避动作比起试玩版的稍有削弱，无敌时间有所减少，但只要有盾牌在，即使回避动作硬直时被攻击，也可以确实地防御住。



▲盾牌是保命神器。

EX 技能的活用

R1+□、R1+○、R1+△各对应一种 EX 技能，EX 技能等同于各种武器发出的必杀技，很多 EX 技能有着独有的效果，其中大范围杀伤类的技能有不少，对攻略任务有着很大帮助。EX 技能可以取消玩家机体的任何攻击动作而强制发动，而且在技能发动中机体全身处于无敌状态，因此玩家可以活用这些特性，除了可以用来攻击外，还能作紧急回避使用，这也是本作回避巨大 Boss 必杀技的主要方法。关于 EX 技能的取得条件与具体功用，请参照后面附上的 EX 技能列表。





▲和Boss对轰必杀技是常用手法，此时本机全身无敌可撑过Boss的攻击。

觉醒状态

完成 Mission 13 后，玩家就可以使用机体的“觉醒状态”。画面下方有一条槽，当玩家使用攻击手段等让槽蓄满后，同时按下 L3+R3 键就可以发动觉醒。在觉醒状态中，玩家机体的耐久度会中速回复，攻击力、防御力及攻击速度上升，EX 技能冷却时间大大减少，某些冷却时间短的技能甚至能在觉醒状态中连续使用。与强敌战斗感到吃力而觉醒槽又蓄满的时候，立刻发动觉醒把战局劣势扭转过来吧。



▲血量低的时候就发动觉醒吧。

稀有部件获得心得

在任务终端机里，每个任务都有标注该任务可以获得什么稀有部件，因此很多玩家为了获得某些稀有部件而不停重复打一些关卡，但大部分人都应该会希望落空。是否有比较好的方法获取这些标明的稀有部件呢？答案是：没有！这里只能说说除了不停刷关外比较能让心情放松的游戏方法。

①必须注意的一点，任务简介上标注的可获得稀有部件是害人的。一般标注的这些部件的掉落率都非常的低，说是和中彩票一样低概率也不过分，事实上玩其他关卡也会有机会获得这些部件，而且成功率高得多。所以笔者比较推荐去玩有想要部件的机体大量出现的其他关卡，拿起你的笔记本做一下记录吧（笑）。

②游戏中时常要带有打掉敌人部件的意识，因为把敌人的身体部件打掉的状态下再击破敌人，掉落的身体部件很大几率会变成部件设计图！因此能提高掉落率的斧头，或者掉落率高的 EX 技能是必须的。

③放平淡心态，毕竟是玩家玩游戏而不是被游戏玩。真的刷不出，可以关机去做做其他事情转换一下心情，改天再叫上好友一起打上几盘，说不定运气来了那个部件就出来了。

④最后，可以使用成年人玩家的特权，用游戏中的额外付费道具ラックブ－スタ－提高部件掉落率，当然的这里指的用真钱换来的道具。玩家可以在游戏中的钢普拉商店，第二项购买道具的最后一栏 PSN 中购买ラックブ－スタ－，收取的费用是日元。笔者测试过这个道具，的确可以提高部件掉落率，但依然有很大的运气成分，所以千万别以为用了付费道具就一定能成功了！



▲不是谁都能有这运气的，这人一定做过很多好事（笑）。

各种技能、数据列表

Scratch 部件

游戏中某些设计图可以经由 Scratch 处改造出与原设计图机体完全不一样的部件，例如能大大提高机体的耐光束防御力的晓手臂部件（アカツキア－ム），就需要用强袭高达手臂（ストライクガンダムア－ム）改造出来。具体方法与普通制作零件一样，在制作零件的界面，选择最靠右边的“SCRATCH”，该栏目会显示目前入手的设计图哪些可以进行改造。目前已知可以进行改造的部件如下列表。

部位	名称	改造前部件
头	ガンタンクヘッド	ジムヘッド
头	ガンダムMk–Ⅱ（黑）【バルカン・ポッド装备】ヘッド	ガンダムMk–Ⅱ
手臂	グフカスタムア–ム	ザクⅡア–ム
腿	ザクⅡ改レッグ	ザクⅡレッグ
手臂	ジムⅡア–ム	ジムア–ム
腿	ジムⅡレッグ	ジムレッグ
背包	ゲルググキャノン	ザクマインレイヤ–
背包	ウイングガンダム（EW）	ウイングガンダムゼロ（EW）
腿	ダブルオ–ガンダムレッグ	ガンダムヴァ–チェレッグ、GNア–チャ–レッグ
手臂	アカツキア–ム	ストライクガンダムア–ム

www.dooland.com

EX技能列表

技能名称	装备技能分类	取得方法	备注
ミラ–ジュショット	光束枪系	完成Mission 1后取得	射程优秀
スペクトラルショット	光束枪系	装备“ミラ–ジュショット”完成一定次数任务（15次左右）	“ミラ–ジュショット”的升级版，持续时间很长
スティンガ–シュ–ト	狙击枪系	装备任意狙击枪完成2次任务	高几率打掉敌人部件
ブレイカ–シュ–ト	狙击枪系	装备“スティンガ–シュ–ト”完成一定次数任务（15次左右）	“スティンガ–シュ–ト”的升级版，更高几率掉落部件
パワ–ドバレット	机关枪系	装备任意机关枪完成2次任务	近距离全弹命中威力强大、冷却时间短
バ–サ–カ–バレット	机关枪系	装备“パワ–ドバレット”完成一定次数任务（15次左右）	“パワ–ドバレット”的升级版，威力更大
ガトリングアサルト	格林炮系	装备任意格林炮完成2次任务	扇形扫射，推荐近距离使用
ガトリングバスタ–	格林炮系	装备“ガトリングアサルト”完成一定次数任务（15次左右）	子弹可以贯穿敌人
トリプルブラスト	火箭炮系	装备任意火箭炮完成2次任务	发射完3发炮弹后可以空中喷射移动
トリプルパニッシャ–	火箭炮系	装备“トリプルブラスト”完成一定次数任务（15次左右）	"トリプルブラスト"的升级版，爆炸范围增大
クロススラッシュ	光剑系	装备任意光剑完成2次任务	发出3道剑气，冷却时间极短，觉醒状态可以连续使用
クロステンペスト	光剑系	装备“クロススラッシュ”完成一定次数任务（15次左右）	剑气增加为6道
トルネ–ドアックス	斧系	装备任意斧头完成2次任务	冷却时间极短，觉醒状态可以连续使用
サイクロンアックス	斧系	装备“トルネ–ドアックス”完成一定次数任务（15次左右）	“トルネ–ドアックス”的升级版，攻击范围比较广
デッドエンドバスタ–	大剑系	装备任意大剑完成1次任务	蓄力时间较长，适合在敌人硬直时候使用
デットエンドインパクト	大剑系	装备“デッドエンドバスタ–”完成一定次数任务（15次左右）	蓄力时间更长
スパイラルチャ–ジ	鞭系	装备任意鞭武器完成1次任务	与斧系技能类似
ボルテックスチャ–ジ	鞭系	装备“スパイラルチャ–ジ”完成一定次数任务（15次左右）	类似斧系的升级版技能
ゲイルスパイク	长矛系	装备任意长矛完成1次任务	连续刺击攻击
ソニックスパイク	长矛系	装备“ゲイルスパイク”完成一定次数任务（15次左右）	连续刺击的次数增加
ハンマ–ブロウ	空手格斗系	空手（不装备格斗武器）的状态下完成1次任务	格斗值的2.5倍杀伤力，适合在连续攻击最后收尾时使用的追加攻击
デッドリ–ブロウ	空手格斗系	装备“ハンマ–ブロウ”完成一定次数任务（15次左右）	发挥武术格斗类机体真正实力的超必杀技，格斗值的15倍杀伤力
バ–ストフィンガ–	空手格斗系	取得MG尊者高达、神高达的手臂部件（MGマスタ–ガンダム、MGゴッドガンダム）	爆热神掌!
ライトニングフィンガ–	空手格斗系	取得红异端高达或红异端高达改手臂部件（アストレイレッドフレ–ム、アストレイレッドフレ–ム改）	红异端高达的雷光掌
ア–マ–リペア	回复系	完成Mission 2后取得	自机及身边僚机机体耐久度回复3000点
ア–マ–リペアⅡ	回复系	装备“ア–マ–リペア”完成任务10次左右	机体耐久度回复10000点，有效范围变广
ア–マ–リペアⅢ	回复系	装备“ア–マ–リペアⅡ”完成任务15次左右	机体耐久度回复25000点，有效范围更广
ブ–ストタックル	无	取得扎克Ⅱ的手臂部件（ザクⅡ）	自机本体前冲一段距离，适合被敌人围攻的时候解围
グラウンドシェイカ–	无	取得夏亚专用扎克Ⅱ的腿部部件（シャア専用ザクⅡ）	夏亚飞腿
ヒロイックフィニッシュ	无	完成Mission 2后取得	获得AP时使用，取得AP为原来的2倍
ハイパ–キャノン	特殊	取得并装备炮装强袭高达、IWSP嫣红强袭高达、自由高达、熊霸中任意机体的背包部件（ストライクガンダム[ランチャ–]、ストライクル–ジュIWSP、フリ–ダムガンダム、ベアッガイ）	必须装备指定背包才可使用
フルオ–プンアタック	特殊	取得并装备重武装高达（EW）的身体或手臂部件（ガンダムヘビ–ア–ムス（EW））	其他身体部位附带导弹的话，攻击力上升。带有导弹的部件越多威力越高
フルバ–スト	特殊	同时装备自由高达或强袭自由高达的背包及腿部件（フリ–ダムガンダム、ストライクフリ–ダムガンダム）	自由高达的全炮发射，冷却时间非常长
オ–ルレンジアタック	特殊	取得并装备ν高达、Hi–ν高达、沙扎比、卡碧尼和卡碧尼Mk–Ⅱ中任意一个机体的背包部件（νガンダム、Hi–νガンダム、サザビ–、キュベレイ、キュベレイMk–Ⅱ）	浮游炮攻击，根据玩家的锁定目标自动射击
ハイパ–ソ–ド	特殊	取得HG GN剑Ⅲ（HG GN–ソ–ドⅢ）	10倍光剑威力的超必杀技
ライザ–ソ–ド	特殊	取得MG GN剑Ⅲ（MG GN–ソ–ドⅢ）	原作动画中00高达必杀技
タクティカルア–ムズ・ソ–ドフォ–ム	特殊	取得并装备红异端高达改或蓝异端2nd L背包部件（アストレイレッドフレ–ム改、アストレイブル–フレ–ムセカンドリバイバックパック）	类似大剑系EX技能
タクティカルア–ムズ・アロ–フォ–ム	特殊	取得并装备红异端高达改背包部件（アストレイレッドフレ–ム改）	类似机关枪系EX技能
タクティカルア–ムズ・ガトリングフォ–ム	特殊	取得并装备蓝异端高达2nd L背包部件（アストレイブル–フレ–ムセカンドリバイバックパック）	类似格林炮系EX技能

※表格中没有特别注明“HG”或“MG”的，均是两种规格零件均可取得技能

ACE Point获得条件与分数

AP名	条件	分数
一击ダメ–ジ10000以上	1击给予敌人10000以上的伤害值	3000
一击ダメ–ジ30000以上	1击给予敌人30000以上的伤害值	3000
一击ダメ–ジ50000以上	1击给予敌人50000以上的伤害值	3000
一击ダメ–ジ70000以上	1击给予敌人70000以上的伤害值	3000
一击ダメ–ジ99999以上	1击给予敌人99999以上的伤害值	3000
累积ダメ–ジ30000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过30000	3000
累积ダメ–ジ50000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过50000	3000
累积ダメ–ジ100000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过10万	3000
累积ダメ–ジ150000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过15万	3000
累积ダメ–ジ300000以上	给予单体敌人的累积伤害值超过30万	3000
エマ–ジェンシ–レスキュ–	给予HP20000以下的僚机回复援助	4000
レペアマン	给予僚机回复援助10次	5000
アデプトガ–ダ–	使用盾牌防御敌人10000以上攻击力的攻击	3000
シ–ルドブレイク	破坏敌人的盾牌10次	5000
ファ–ストブレイク	游戏开始后击破第一个敌人	4000
EXブレイク	用EX技能击破敌人	1000
EXブレイク10	用EX技能击破10个敌人	4000
EXブレイク25	用EX技能击破25个敌人	6000
マルチブレイク	同时击破2个以上的敌人	1000
マルチブレイク5	同时击破5个以上的敌人	3000
アンダウンブレイク	自机没倒地过的情况下击破5个敌人	1000
アンダウンブレイク15	自机没倒地过的情况下击破15个敌人	5000
アンダウンブレイク30	自机没倒地过的情况下击破30个敌人	10000
アンダウンブレイク50	自机没倒地过的情况下击破50个敌人	20000
アンタッチャブル	在无伤的状态下击破5个敌人	2500
アンタッチャブル10	在无伤的状态下击破10个敌人	5000
テイクダウンブレイク	对脚部被打掉的敌人进行地面追击并击破	4000
エアリアルブレイク	空中攻击击破敌人	1500
シュ–トダウン	击落正在空中喷射移动的敌人（无须击破）	500
パ–ツアウト	把敌人的身体部件打掉	3000

ACE Point获得条件与分数

AP名	条件	分数
パ–ツアウト10	把敌人的身体部件打掉10次	4000
パ–ツアウトブレイク	击破身体部件掉落的敌人	3000
パ–ツアウトブレイク10	击破身体部件掉落的敌人10次	6000
ダブルパ–ツアウト	打掉单体敌人的2个身体部件	2000
トリプルパ–ツアウト	打掉单体敌人的3个身体部件	3000
パ–フェクトパ–ツアウト	打掉单体敌人的全部身体部件	4000
ベアナックル	用拳法（不装备格斗武器）击破10个敌人	3000
ヘットバルカンフルヒット	用头部机关炮全弹命中敌人	2000
ブ–メランアルチヒット	用回旋镖武器击中5个敌人	3000
マインレイヤ–	用地雷击破5个敌人	3000
マルチスタン	与僚机同时把3个以上的敌人打硬直	3000
リベンジャ–	自机部件掉落的状态下击破3个敌人	3000
メインカメラをやられただけだ!	自己头部掉落的状态下击破3个敌人	5000
ジャマ–ブレイク	破坏干扰器	7000
ブレイク10	我方部队击破10个敌人	5000
ブレイク20	我方部队击破20个敌人	10000
ブレイク40	我方部队击破40个敌人	10000
ブレイク60	我方部队击破60个敌人	10000
ブレイク80	我方部队击破80个敌人	10000
ブレイク100	我方部队击破100个敌人	10000
ダブル覚醒	2名玩家同时觉醒（多人游戏）	1500
トリプル覚醒	3名玩家同时觉醒（多人游戏）	3000
オ–ル覚醒	4名玩家同时觉醒（多人游戏）	4500
クイックパ–ツアウト4	我方部队快速击破4个敌人	4000
クイックパ–ツアウト8	我方部队快速击破8个敌人	8000
マルチパ–ツアウト	我方部队同时把2个敌人的部件打掉	500
マルチパ–ツアウト3	我方部队同时把3个敌人的部件打掉	1000
マルチパ–ツアウト4	我方部队同时把4个敌人的部件打掉	1500
マルチパ–ツアウト5	我方部队同时把5个敌人的部件打掉	2000
エ–スキラ–	击破谜之敌人	20000



听好了，玩家，这是死侍大爷我的游戏，你们这些弱鸡能玩上如此正GAME，简直是三生有幸。（旁白 1：赞透了！）（旁白 2：我觉得他们和你对这游戏的评价天差地别）但是——为了避免你们把我操纵得不够风骚，战斗得不够帅气，我特意委托了一位叫“皮蛋瘦肉粥”——（旁白 1：是艇仔粥！）嗯哼，好吧，是“鸡肉粥”——（旁白 2：我很肯定他当时说的是“稀饭”）又或者“管他什么粥”的游戏编辑来为我的游戏写一份详细的指南，好帮助你们这些只会坐在电视机前对着波波流口水的废柴玩家们早点打通这款史无前例惊天动地冠绝寰宇的神作！（旁白 1：欧耶！！！）（旁白 2：如果你们还真信他说的话，接下来绝对够你受的，相信我，要是你欣赏不了这一套，还是赶紧散了吧）

文 稀饭　美编 心の永恒

死侍		Activision	动作
多机种	Deadpool		美版
	2013年6月25日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上



操纵死侍大爷我的方式
（不是操我的方式，你妹！）

我最爱的 X360	我用来玩二手的 PS3	我的帅气动作
左摇杆	左摇杆	豪迈的步伐
右摇杆	右摇杆	凌厉的眼神
RS	R3	迅捷的持枪视角换边
LB	L1	干脆利落的上弹 / 惊爆眼球的定点传送
LT	L2	狂酷拽的举枪
RB	R1	杀气腾腾的投掷副武器
RT	R2	百发百中（旁白 2：这是夸张形容）的射击
X	□	轻快致命的攻击
Y	△	猛烈强大的攻击
A	×	潇洒的跳跃（旁白 1：二段跳帅爆了！）
B	○	碉堡的短距离传送
方向键↑	方向键↑	碉堡的注目点（旁白 2：你应该记得这形容刚用过吧？）
方向键↓	方向键↓	更碉堡的更换副武器（旁白 2：好吧，我懂了，你没词了）
方向键←	方向键←	碉炸天的更换近战武器
方向键→	方向键→	碉——总之很碉的更换枪械
START	START	打开无聊的系统菜单（旁白 1：弱鸡玩家你们要缩了吗！）
BACK	SELECT	打开更无聊的升级菜单（旁白 1：升级是弱渣才需要干的事情！）

麻烦得只有锁链会注意的系统

好吧，我“建议”过“窝蛋牛肉粥”砍掉这一部分内容，不然我就砍掉他的脑袋，但他坚持要写，不然宁愿掉脑袋也不写描述本大爷狂酷拽霸叼经历的流程部分。为了避免弄脏我史诗级的故事，我决定放“砂锅粥”一马，让他写出来，但我强烈建议你们这些弱鸡玩家跳过这一部分，直接跟我战翻胸罩先生！（旁白 2：我知道你是故意的，韦德，但为免误会，我得告诉读者们其实那是凶兆先生 [Mr. Sinister]，顺便说一句，你剧透了）

毫无意义的界面说明

1. 只有弱鸡才会损耗的生命值（旁白 1：受伤一段时间后会恢复，碉堡！）

2. 哥致命的近战武器

3. 哥更致命的枪械（旁白 2：你的语文老师在哭泣，韦德）



4. 哥没那么致命的副武器

5. 哥巨致命的霸气必杀技槽

6. 弱鸡玩家升级用的死侍点

7. 英语听力不过关的渣渣用的字幕

©Marvel, Deadpool and related characters: TM & © 2012 Marvel & Subs. Game © 2012 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. ACTIVISION is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

给蠢货们看的系统详解



死侍点与升级：在游戏中玩家们可以收集到各种带有死侍标记的圆形小牌，那就是死侍点数，不同颜色的小牌对应不同的分数，因为玩家不需要挑着捡，所以这里就不一一列出每一种牌对应的面值了，反正看到别错过就对了。在获得足够的死侍点数后，玩家就可以进入升级界面购买升级内容。

升级界面分为三行四列，其中第一行是三把近战武器和死侍的个人能力升级，第二行是四把枪械，第三行则是四种副武器。除了个人升级和武士刀还有手枪，其余物品下方都标有对应的死侍点价格，玩家付出足够的费用就可以解锁该物品的使用权。除了购买物品外，近战武器和枪械还有死侍本身都可以进行升级，而副武器则不可以。不过物品升级并非一开始就全部可以使用，玩家需要用该类型的近战武器或枪械杀死足够多的敌人后才可以开启新的升级选项，而且升级选项必须顺序购买，玩家需要从左方第一个升级选项开始购买，才可以购买之后更强的升级。详细的升级选项解释将会在下文列出。

本作当中升级选项的升级是完全继承的，玩家就算通关后也不会消失，不过玩家可以在游戏主界面的 Settings 中重置所有升级。但请注意，这个重置是把升级和所有没使用的死侍点都全部清空，玩家之前的努力会全部付诸流水，所以如果不是有必要，请不要选择重置。



总体来说，本作中的升级对于强化死侍的战斗力效果并不如其他游戏般地大，但有部分升级——例如增加武器对应招式的升级还是非常重要的，玩家可以优先提升。

●物品升级内容一览

武士刀

升级所属列数	升级内容
第一列	提高武士刀伤害
第二列	提高武士刀杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	增加武士刀的连招和霸气必杀技
第四列	提高武士刀造成的流血伤害

短叉

升级所属列数	升级内容
第一列	提高短叉伤害
第二列	提高短叉杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	增加短叉的连招和霸气必杀技
第四列	提高短叉造成的流血伤害

大锤

升级所属列数	升级内容
第一列	增加大锤的连招和霸气必杀技
第二列	提高大锤杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	大锤能够令被击中的敌人减速
第四列	提高大锤伤害

手枪

升级所属列数	升级内容
第一列	提高手枪伤害
第二列	提高手枪杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	提高手枪射速
第四列	提高手枪弹匣容量
第五列	增加手枪的连招和霸气必杀技

霰弹枪

升级所属列数	升级内容
第一列	提高霰弹枪弹匣容量
第二列	提高霰弹枪杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	提高霰弹枪射速
第四列	提高霰弹枪伤害
第五列	增加霰弹枪的连招和霸气必杀技

冲锋枪

升级所属列数	升级内容
第一列	提高冲锋枪伤害
第二列	提高冲锋枪杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	提高冲锋枪射速
第四列	提高冲锋枪弹匣容量
第五列	增加冲锋枪的连招和霸气必杀技

脉冲枪

升级所属列数	升级内容
第一列	提高脉冲枪弹匣容量
第二列	提高脉冲枪杀死敌人后奖励的死侍点
第三列	提高脉冲枪伤害
第四列	缩短脉冲枪蓄力时间
第五列	增加脉冲枪的连招和霸气必杀技

●个人升级内容一览

因为个人升级并非像是物品般地用单独一行来归纳升级内容，所以这里将列出一个单独表格说明。

升级名称	升级内容
Increased Health	提高25%生命值
Item Cache	所有副武器携带量上限+2
Max Ammo	提高所有枪械弹药携带量
Momentum Drain Speed	减缓霸气值下降速度50%
Multi Evade	短距离传送次数上限变为五次
Healing Combo Augment	每成功连击八次便恢复生命值
Frequency of Health	每成功连击四次便恢复生命值
More Health	连击成功后恢复的生命值提高50%
Absorb Damage	破坏死侍连击的攻击伤害将被吸收
Invincibility	使用满蓄力的LB+X/L2+□霸气必杀技击中敌人后将无敌10秒
Damage Combo Augment	每成功连击二十次便造成一次暴击
Frequency of Damage	每成功连击十次便造成一次暴击
More Damage	连击成功后造成的暴击伤害提高50%
Return Damage	破坏死侍连击的敌人将受到反伤
Double Damage	使用连击至最大值的LB+Y/L2+△霸气必杀技击中敌人后将在十秒内获得加倍伤害
Momentum Combo Augment	每成功连击十次便获得额外的霸气值
Frequency of Momentum	每成功连击五次便获得额外的霸气值
More Momentum	连击成功后获得的霸气值提高50%
Momentum Reward	破坏死侍连击的攻击将令死侍获得小量霸气值
Double Momentum	使用LB+B/L2+○霸气必杀技击中敌人后十秒内获得的霸气值加倍

●传送与截击

按照原著漫画设定，死侍装备了一个传送腰带，所以他可以实现短距离的传送。在游戏当中，这个能力主要用于躲避敌人的攻击，只要玩家按下 B 键 / ○键并推动摇杆，死侍就会往相应的方向传送。注意，这个过程中死侍并非完全无敌，只有传送的那一瞬间可以免疫伤害，一些瞄准传送方向而去的攻击仍然可以打中传送到目的地的死侍，所以玩家最好看准了敌人发动攻击的来势再传送。

在没有升级支持的情况下，死侍的腰带能源只能供他连续传送三次，然后就必须进入维持一段时间的充能状态，这时候死侍无法使用传送。升级后，连续传送次数变为五次，玩



家基本上可以靠着连续的传送脱离任何险境，所以建议玩家尽早储蓄足够的死侍点来升级这一项目。

在与敌人进行战斗时，每当敌人试图展开近战攻击，头上就会出现B键/○键提示，此时只要死侍不是处于巨大硬直中，玩家按下B键/○键后他会立刻取消正在进行的动作，飞跃到敌人身边发动截击。截击有效距离远，而且本身带有很强的吹飞性能，可以立刻中止敌人的攻击动作，并方便玩家展开追击。因为截击和传送使用的是同一个键，所以在敌人众多的战斗中难免会出现混用，玩家最好看清楚情况再按，避免出现想逃出敌群却一次次往人群里冲的情况出现。



●近战与射击

本作中死侍身具强大的近战攻击和远程射击手段，而这两种模式分别对应不同的镜头视角和操作。在平常，玩家处于典型的动作游戏视角，左摇杆控制死侍移动并决定他的人物朝向，右摇杆负责移动视角。而在玩家举枪或连续射击后，就会进入越肩视角，此时左摇杆只能控制死侍移动，而右摇杆决定了他的人物朝向和视角，方便玩家瞄准敌人和射击，但不利于近战时观察环境。



游戏中玩家经常需要在两种视角中切换来应对不同的情况，虽然使用起来有点怪，不过在两种状态之间切换非常简单，玩家如果发动近战攻击，则立刻变回俯视角，如果举枪，则立刻变到越肩视角。

顺便一提，虽然本作没有掩体系统，但是有类似《变形金刚 塞伯坦陨落》的换肩瞄准，玩家在举枪状态下按RS键/R3键就可以在左方越肩和右方越肩这两种视角中转换，方便玩家从掩体后射击敌人。

提醒一下，玩家其实可以在近战攻击中衔接射击，只要在连招途中按下射击键即可，在获得升级支持后，玩家还可以发动连续的射击。而被连击至眩晕的敌人可以被死侍用终结技秒杀，但前提是玩家购买了相应的升级。



●攀墙跳与攀爬

向墙壁跳跃并在触碰墙壁的瞬间再输入跳跃指令，死侍就会发动跳跃高度远超二段跳的攀墙跳，以到达更高的平台，游戏中一般会在场景里用绿色灯标亮可以攀墙跳的地方。攀爬则是死侍跳跃高度不足以到达平台，但足以触碰平台边沿时会触发的动作，想要触发这个动作，还需要在跳跃过程中长按跳跃键，动画结束后死侍就会成功攀上这个原本跳不上的平台。



●霸气与必杀技

霸气可以通过连击累积，玩家击打敌人的次数越多，获得的霸气就越多，积满一整条霸气槽后，玩家就可以通过输入组合按键来发动霸气必杀技，发动时死侍基本全身无敌，直到招式发动结束才恢复正常，只有部分特殊敌人能够破除这种状态，所以在对付一般兵时是保命神技。三种近战武器在获得后会立刻解锁一个对应LB键+A键/L2键+×键的霸气必杀技，之后随着玩家升级武器，还会解锁LB键+Y键/L2键+△键和LB键+X键/L2键+□键两种霸气必杀技。LB键+B键/L2键+○键是枪械霸气必杀技，需要在枪械升级中解锁才能够使用。



需要注意的是，每一个霸气必杀技都有一个对应的霸气槽，虽然玩家获得霸气值会一次过填充所有霸气槽，但不同必杀技所需的霸气值并不一样，所以会出现某一个必杀技蓄满时另一个却尚未蓄满的情况。除了攻击敌人，玩家也可以通过吃下墨西哥卷来补充一定量的霸气值，这种道具会分布在某些场景当中，有时候敌人被杀死后也会掉落。

●潜行与暗杀

在特定的场景，死侍会进入蹑手蹑脚的潜行状态，这时候靠近没有察觉死侍的敌人身后，就会出现暗杀选项。暗杀动作有两种，Y键/△键对应近战武器暗杀，RT键/R1键对应枪械暗杀。无论哪一种暗杀持续时间都颇长，加上死侍没有察觉敌人移动路线的能力，所以玩家如果想要成功地暗杀所有敌人，最好多作几次尝试。不过除了一两个特定场景，大部分可以潜行暗杀的区域其实就这么杀过去也没什么问题，玩家除非需要解锁成就/奖杯，否则无需如此折腾自己。





●还没明白吗！赶紧跟我去杀个痛快！

（旁白1：杀啊！）（旁白2：这个标题有存在的必要吗？）

好吧，让我们开始吧！



www.dooland.com

史上第一-天下无敌帅得冒泡女性之友正义先锋死侍大爷的碉堡狂酷拽霸冒险！

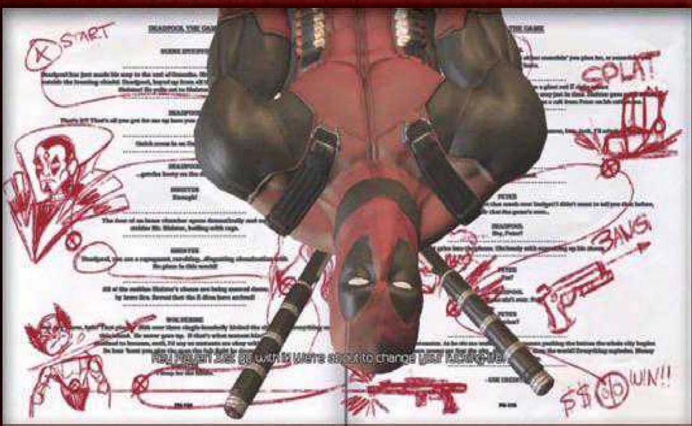
● Home Sweet Home

于是，伟大的世界级佣兵，曾经的 X 特攻队成员，女士们眼中惟一的超级英雄，死侍！正在他温暖的家中渡过安逸的闲暇时光——他除了不去胡搞乱扯顺便惹下一大堆麻烦外一般都很闲。（备注：这一段记得在给他看前删掉）（旁白 2：太迟了）

突然！一个灵感猛烈地击中了他早就乱成一团浆糊的脑海！福克斯电影厂那群混蛋否决了他的电影剧本，使得他只能靠着金刚狼的前传故事而在电影大荧幕上冒冒头，又或者只能在蜘蛛侠的动画里客串一把，但死侍还有一个途径可以让自己变得人尽皆知！那就是做一款游戏！！！（备注：记得向主编保证这篇文章里不会出现超过一百个感叹号，尽管我知道这完全是不可能的！）

死侍找上了 High Moon 工作室的彼得，放心，他可不是蜘蛛侠彼得・帕克！而是彼得・德拉・彭纳，这家工作室的总裁。（旁白 1：有人奇怪为什么偏偏要找 High Moon 而不是顽皮狗或者暴雪吗？因为这游戏是 High Moon 做的！）（旁白 2：不然这游戏就只能叫《最后的死侍》或者《死侍世界》了，等等，我们找 High Moon 做游戏是因为这是款 High Moon 做的游戏，这里面是不是有点逻辑问题？）

一番温柔的“劝说”后，为了避免死侍再往办公室送炸弹，彼得答应了死侍的要求，并让人送来了一份游戏剧本。在接快递之前，我们的死侍大英雄自然要摆摆谱，在房子里做足了 14 件日常“大事”（成就 / 奖杯“Makin’ a game!”和“I'm expecting company”），才打开门拿走了快递。这种充满字母的剧本自然不可能令他满意，于是，在一番大刀阔斧的修改后，一个碉堡的游戏剧本终于诞生了！！！



■成就 / 奖杯指引

I'm expecting company

铜杯 /10 点

取得条件：做一千个饼

说明：在公寓厨房里做饼，包含在 14 个特殊动作之内。

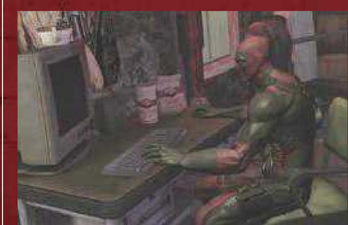
Makin'a game!

铜杯 /20 点

取得条件：在公寓完成 14 个特殊动作

说明：在可以进行特殊动作的位置会有按 LB 键 /L2 键的提示，门铃响了先不要开门，而是先在公寓里绕，直到完成全部动作。比较容易漏的是冰箱里的酒要不停喝，喝到死侍自己关上冰箱才算完成。吃批萨也是同样道理。

14 个特殊动作地点分别是：1. 电视。2. 电视右方的长沙发。3. 沙发后的书柜。4. 书柜所靠墙壁后的卧室，一个打气阀。5. 打气阀不远处的电脑桌。6. 电脑桌右方的武器架。7. 回到大厅，电视机前的沙发右手边的电话。8. 电视机前的沙发左后方的狗狗。9. 狗狗左前方的吉他标志霓虹灯处。10. 霓虹灯左方房门可以进入厨房，入门就可以看到的冰箱。11. 冰箱对面放着披萨的桌子。12. 桌子左方的烹饪台。13. 走出厨房，右转进入浴室，选择使用马桶。14. 结束使用马桶后，选择使用洗手池。



The first one's free!

铜杯 /10 点

取得条件：开始游戏后取得的剧情成就 / 奖杯



The second one is also free...

铜杯 /20 点

取得条件：紧接着上一个成就 / 奖杯取得的剧情成就 / 奖杯

Only when he stops breathing

铜杯 /10 点

取得条件：在游戏设定中将音量调到 0

● Job One



于是，我们的英雄，战翻金刚狼十条街的死侍出现在了下水道中，开始教导那个操控他的弱鸡玩家怎么做出各种狂酷拽的动作。然后，他还搞出了一个充气城堡。（旁白 1：碉堡了！）（旁白 2：我们好像忘了些什么，例如交待咱们这是在准备干嘛？）

显然，没有人可以搞懂死侍有什么打算，甚至没人能跟上他的节奏！只见他冲入下水道，一路杀到大楼顶端，又重新打回下水道，都只是为了完成一个所谓的合约。但这里我们需要进入正题，说一说在超暴力（Ultra-Violence）难度下那些水货玩家要怎么样做才能够不折损死侍大爷超级佣兵的威名！

●超暴力难度指引

这个难度下，死侍的抗打击能力弱得吓人，敌人随便两下攻击就可以要了他的命，所以玩家首先要做到的一点就是尽量少受到敌人的攻击。对应不同的敌人，要做到这一点需要不同的策略。首先，一般近战杂兵其实很难伤到死侍，因为玩家可以使用截击不停地打断敌人攻击并击飞对方，所以如果在场只有近战敌人，不断发动截击并趁机追击即可。远程杂兵比较危险，如果玩家贸然靠近，会发现他们的枪械威力大得吓人，一个连射就可以秒杀死侍，不过他们在远距离射击时的准头很差，距离带来的伤害削弱也比较高，所以玩家对付远程杂兵最好就是用枪解决，没有把握不要和他们打近战，同时记得这款游戏有极强的瞄准辅助，长按瞄准键可以保持准星对着敌人，连点射击键开枪就可以速杀远程敌人。最后，大型敌人既不可以截击也不吃浮空，最好用副武器对付，眩晕弹可以对一部分大型敌人生效，建议早早买下，如果有多余的死侍点，可以争取早日买下捕兽夹，一般大型敌人在踩中后也要挣扎个大概十秒钟才能够摆脱其定身效果，玩家可以趁机用枪械猛攻他们的头部来速杀。

同时，因为发动霸气必杀技时死侍基本上是无敌的，在超暴力难度下有保命效果，如果有条件请尽快解锁武器对应的霸气必杀技。

这一关的敌人都是最基本的类型，对付起来不难，不过在进入大堂并学会使用枪械后，将会在大厅遇到大量远程敌人。如果玩家是一开始就打超暴力难度，应该只有手枪，而且弹药量不太足，建议可以离远一点尝试瞄准敌人的头部射击，有机会一枪秒杀对方，节省弹药。同时记得，在大厅中央的两个柜台后方都有补充手枪弹药的道具。

新闻直播室是第二个难点，会有近战敌人和远程敌人同时出现，而且部分敌人的火力很猛。尽量利用复杂的场景来阻挡远程敌人的视线，趁机解决追上来的近战敌人，然后再和远程敌人对射。之后玩家要一路沿用这个战术来对付敌人，不然很容易因为靠得远程敌人太近而被一轮连射秒杀。

天台遇到直升机那一段不能失误，一定要先射击直升机，等对方



受到惊吓时立刻跑去下一个掩体后，等待对方的扫射空隙，然后立刻再射击对方，直到夺取直升机为止。之后的射击阶段只要眼明手快，多利用场景中会爆炸的装置炸死敌人，就可以安然通过这一阶段。

剧情后需要连续打两个持重火炮的大块头，实际上和他们远程对射没好果子吃，因为他们的炮弹有范围爆炸效果，就算靠传送也不一定躲得过，还倒不如近战作战，他们只会用非常笨拙的撞击来攻击玩家，及时传送躲开然后继续近身攻击他们即可。

■成就 / 奖杯指引

In the lobby comboin' your dudes

银杯 /10 点

取得条件：第二关在解锁升降机前打出 40 以上的连击数

说明：购买叉子的话 40 连击应该还是挺简单的，叉子请尽早买下，但暂时先不要提升其攻击力，后面拿其他连击相关成就 / 奖杯时要用到。连击数不能被敌人打中断，可以在超过成就 / 奖杯要求的连击数后故意跑开中断，结算奖励后就算是满足条件了。

49 in 5

铜杯 /10 点

取得条件：第二关从演播大厅到会议室 5 分钟内不死

说明：奖杯大概会在洗窗子的升降机处弹出，过程中不死就行了，能力提升后在低难度很容易达成。



Pull the grenade, throw the pin

铜杯 /50 点

取得条件：用握着手雷的方式干掉 15 个敌人

说明：就是不把手雷扔出去靠近敌人后自然引爆，很有死侍的风格。买下手雷后就可以立刻开始尝试累积。

The house that bounces

铜杯 /20 点

取得条件：完成第二关 Job One

● Taking A Chance



任务顺利完成——或者是死侍自认已经完成，在他忙着对玩家炫耀，大把大把花彼得的预算来搞各种爆炸时，弧光（Arclight）和眩晕（Vertigo）两个辣妞儿偷偷带走了死侍的目标。我们的英雄连忙开始猛追，却发现自己碰到了 X 战警的死对头之一，凶兆先生！

●超暴力难度指引

进入下水道后没多久玩家就会遇到更强一点的近战类敌人，他们会格挡死侍的攻击，需要用破防攻击打破，又或者干脆等他们出招时用截击打飞然后直接追击，千万不要抢攻，不然会被反击重创。

遇到弧光第二次封路时，玩家会碰到第一个绿色大型敌人，他只会近战攻击，威力很高，超暴力难度下被碰到就会被重创。但是他抵抗不了眩晕弹，将他炸晕后立刻下重手猛砍，很快就可以将其磨死。

第一次和弧光战斗，她对于浮空技抵抗力很差，被枪击还会进入硬直，躲好她的范围攻击，只要不被她这招打到，基本上就不存在拿到成就 / 奖杯“Catch me if you can”的困难。需要注意的是，玩家不但要在和她打的时候不受伤，之前和那些刷新的小兵打的时候也不能受伤，不然拿不到成就 / 奖杯。

之后被眩晕能力影响的阶段，动作要快，争取拿下成就 / 奖杯“Beer goggles”。后面碰到圆形升降台时，升到最高点后，一个红色大型敌人会登场，它手持的熔岩炮会发射能够黏着在死侍身上的熔岩，一秒钟左右后发生爆炸，不过如果在被黏上后立刻传送可以正好躲开。对付他的推荐打法仍然是用陷阱定住或干脆近战搏斗来让他没有使用熔岩炮的机会。



再次遇到眩晕并且被推下水后，开始管道滑水。这里想要无伤，背版即可，渠道的栅栏位置是不变的。同时记得在超暴力难度中少受伤害，一般只要连续失误个两三次死侍就死定了，只能重来。

■成就 / 奖杯指引

Catch me if you can

铜杯 /10 点

取得条件：无伤打败 Arclight

说明：第三关的的 Arclight 是游戏中的第一个 BOSS，招式范围比较大。用锤子打很简单，如果第一下将 BOSS 浮空了，就跳起来轻攻击连打，可以把 BOSS 活活空连屈死。不小心受伤了的话就选从上一个检查点重新开始。注意在和 BOSS 交战前跟几批杂兵打时也不能受伤。

HEEEEY YOOOOO GUYYYYYSSSS!

铜杯 /20 点

取得条件：第三关滑水的部分无伤通过

说明：滑水部分背背版的话无伤不难，一撞到障碍物就立即选从上一个检查点重新开始。

Beer goggles

铜杯 /20 点

取得条件：第三关打开三个机关、干掉两个敌人并追赶 Vertigo 的过程在 60 秒以内完成

说明：位置是在打败 Arclight 的下一个场景，要在 Vertigo 的眩晕干扰下开机关和杀敌，而且要跑到下一个检查点才能知道满不满足条件，所以解这个成就 / 奖杯时玩家自身要很有自信，开机关不要有多余动作，一路狂冲，如果觉得可能会超时就不要走过检查点位置了，直接重试吧，要不然就需要重打大一段才能到达此场景。杀敌部分相对费时，因为敌人体力下降到一定程度会遁地，最好是能一轮秒杀，推荐用升满级的机关枪。

No Chance in heaven

铜杯 /20 点

取得条件：完成第三关 Taking A Chance



● Genosha

无论是眩晕还是大块头巨拳（Blockbuster）都挡不住死侍的突袭，一个被爆头（旁白 1：不！咱还没偷摸过那对大咪咪！），一个被一脚踹倒（旁白 2：剧情需要，一般被踹倒的会是韦德没错）。但能够把人才济济的 X 战警经常搞得鸡飞狗跳的凶兆先生可就没那么好对付了，他用念动力把死侍整个身体都捏了个粉碎，只留了下一个疯脑袋。

下一件死侍能记起来的事情，就是看到了几个熟悉的性感屁股，包括灵蝶（Psylocke），多米诺（Domino）和罗刹女（Rogue）——还有酒气熏天的金刚狼（Wolverine）！但无论是被三



个X战警性感宝贝环绕（旁白2：有一个还刚跟他有过一夜情）还是遇到天生八字相冲的暴躁小矮子都比不上一个随之而来的天大兴奋点：死侍又可以开X战警的黑鸟喷气战机了！！！！

然后他又一次把这飞机搞坠毁了（旁白2：毫不意外）。幸运的是，他们一行人还真的坠毁在了目的地，曾经由万磁王（Magneto）创造的变种人王国旧址所在地：吉诺莎（Genosha）！

●超暴力难度指引

一开始记得调查金刚狼，然后不停按X键/□键猛抽金刚狼耳光，直到这个过程自动结束为止，才能够拿下成就/奖杯“Let's try one more time...”。注意不要中途按B键/○键退出抽耳光过程，不然是无法再进入抽耳光状态的，只能重新开始这一关，同时调查金刚狼用的是LB键/L2键，按A键/×键只是查看他的过往经历而已，不是抽耳光。

遇到巨大的胖子克隆人后可以尝试解锁成就/奖杯“Be like Joe”，记得买叉子。除了成就/奖杯说明中介绍的打法，其实用捕兽夹定住他后一轮猛攻也可以把他打个半死。在单独登场的情况下，这种大块头还是很好对付的。

通过一条管道进入一个有众多掩体的开放区域后，会有近战敌人和远程敌人一同登场。老战术，躲在掩体后对付近战敌人，然后再解决远程敌人。场景中有一些弹药补给，记得拾取。杀掉一定量的敌人后，红色巨型敌人出现，手里还是拿着熔岩炮，老战术，近战解决，如果附近还有其他敌人，可以先用眩晕弹控制他，杀光其他敌人后再来解决。虽然杀死这一类敌人后可以拾取他们的熔岩炮，但是持炮状态下的死侍移动速度很慢，加上这种炮的攻击是抛物线的，击中敌人的难度比一般枪械高一些，玩家可以自行选择是不是要使用。

杀光敌人后，锁链（Cable）登场，记得按A键/×键观看他的过往经历介绍，拿下成就/奖杯“Curious about Cable”。

剧情过后立刻对准正面在打开的大门丢两个手雷或地雷，可以炸死几个出现的近战敌人，之后的战斗部分基本上就是靠着掩体杀死大量的远程敌人，直到来到该区域终点。两个胖子克隆人会和一批杂兵一起刷新，他们单一个还算好对付，两个人发动的砸地远程攻击要是同时打中死侍立刻就是秒杀，建议看准他们从场景中跳下来地方丢地雷和捕兽夹，争取起码控制住其中一个，然后边打边退搞定所有杂兵，杀死追上来的胖子，再杀另一个。如果玩家钱够多，建议多多升级锤子，这个武器的第三种霸气必杀技对付胖子克隆人非常有效。

在天台处玩家会碰到能够操纵天气的法师克隆人，这里游戏会教会玩家怎么对付他们，只要长按瞄准键，死侍就会一直锁定对方，不断开枪直到对方被打死即可。但是要小心他的定点冰雹攻击和雷电锁定攻击，前者需要躲开冰雹的降落地点，后者需要用掩体挡住对方的视线才能够躲过，又或者一直使用闪现来降低受到的伤害，不然一次雷电锁定攻击就可以秒杀死侍。

之后在破败的大楼里玩家可以先练练潜行技巧，敌人的可视范围其实不远，巡逻路线也是固定的，抓准机会跑到身后是一杀一个准。见到“头号粉丝”，也就是锁链后，开始解锁成就/奖杯“Remarkably Quiet”，死侍没有什么侦测敌人位置的手段，所以玩家最好淡定点，看准了再行动。建议路线是先杀正面的敌人，然后一直沿路走，看到一个坍塌的斜坡时观察中央的空中走道，会看到一个敌人。潜到背后杀死，然后躲回来时的方向，观察下面，会发现一个敌人在巡逻，然后在远方的断裂空中走廊处有一个不会动的敌人。确保下方的敌人看不到自己后杀死这个不会动的敌人，然后抓准机会跳下去杀死下方巡逻的敌人，就可以搞定。

之后和敌人战斗时会出现大量远程敌人，场景中有不少弹药，远远地躲着和他们周旋吧，记得优先杀死空中的两个法师克隆人。打到一定程度后，锁链会出来支援，他的火力可不是一般地猛，尽量把敌人交给他解决吧。杀到一半还会有红色大型敌人出现，但是他不太懂怎么走上空中走道，玩家可以利用这个特点故意站在中央的空中走廊上，卡住他，枪械点头轰杀。第二个出现的红色大型敌人可以如法炮制。

之后在高塔上跳平台的时候别忘了打气球和牛，解锁成就/奖杯“This game is rigged!”。

获取两个部件的战斗中，头一个部件没有有难度的战斗，第二个要麻烦一点，进入一个空旷的户外区域后会遇到不少远程敌人，按照老办法，千万不要主动近战，能远程解决尽量远程解决。启动哨兵机器人手臂射击的地方需要连续射击三次。之后第二次操纵手臂时，别忘了射塌最左方的平台，让死侍可以走上去拿走任务物品。离开这个区域前还会遭遇有防护罩的敌人和绿色巨型敌人夹击的情况，用上眩晕弹快速解决他们吧。

最后乘着哨兵机器人脚部乱飞的阶段，玩家可能要熟悉一下锁链那门加农炮的性能，这武器不能连射，但一次射击可以打出数发脉冲，所以玩家可以通过射击时摇晃枪头来产生类似扫射的效果，用这个方法可以快速消灭敌人，避免被乱枪射死。在超暴力难度下，玩家很容易会被敌人射中，但只要玩家杀得够快，并不会被轻易杀死。之后遇到蓝色大型敌人时也要记得立刻集中火力消灭。



■成就/奖杯指引

Let's try one more time...

铜杯/10点

取得条件：在第四关金刚狼扇到爽

说明：第四关一开始，骑在金刚狼身上不停扇，要扇很久才会跳成就/奖杯。

Shall I? I Shanti!

铜杯/50点

取得条件：在第四关仅使用锤子和脉冲步枪打到“美女”粉丝那里

说明：提升能力后在EASY难度打，关卡一开始就调整好武器，不要再换了。

Be like Joe

银杯/50点

取得条件：连击数达到300以上

说明：通常状态下打300连击是很困难的，不过也有很简单的方法，只是要一开始就得留意。购买了叉子后不要升级伤害相关的能力，然后到第四关一开始，也就是猛扇金刚狼之后，有一场杂兵战，最后出场的是一个大个子，在HARD难度下，这个大个子可以承受叉子500多连击，而且他的行动模式很单调，很容易回避。同时，在这里用连击数来赚钱也是不错的选择，三四分钟能赚20万左右。如果叉子已经升级升得太高了，那可以去设定里选重置角色能力的选项，记得先备份存档。不过这样还是要先赚到8万买下叉子才能去打连击，快速赚到8万的方法是打第五关一开头的射击部分，连击数不断可以一次赚一两万，用这个办法可以快速补救。

Curious about Cable

铜杯/10点

取得条件：在Cable第一次出现时观看他的漫画简介

Remarkably Quiet

铜杯/10点

取得条件：第四关在高塔广场连续暗杀4个敌人

说明：位置就在“美女”粉丝过后，暗杀失败可以直接重试。

This game is rigged!

铜杯/10点

取得条件：第四关在抽奖大转轮处射爆气球和牛

说明：气球就在第一个大转轮的上方，每一个都需要打爆，牛是第二次使用大转轮时变出来的，会在空中飞，开枪把它射下来。

Caribou's Shoe
铜杯 /20 点

取得条件：完成第四关 Genosha



● Landed in Prison

一番乱搞乱杀后，我们的大英雄死侍乘着用哨兵机器人的脚改造成的飞船，朝着凶兆先生的所在地飞去。但是（旁白 2：只要是韦德干的事情，总会有那么个“但是”），他途中撞上了正在朝着另一个方向飞去的罗刹女（旁白 1：乳沟！乳沟！）。一如大家所料的那样，他们撞上了，然后掉落在监狱中，开始了一段浪漫的冒险之旅——虽然似乎在一开场的时候，她就被巨拳给拐走了……



●超暴力难度指引

监狱的前期战斗不算太难，但有的地方远程敌人所在的位置比较阴险，玩家要小心别被突然冒出来的敌人一次扫射搞倒。这里玩家可以尝试不用反击技通关，解锁成就 / 奖杯“So you've got some free time?”，但因为本关难度不低，实在不建议这么做，可以留到以后用简单难度去补。

小心那些懂得使用气功弹的敌人，被这种攻击打中瞬间就可以要了死侍的命，不过只要靠近他们对方就不会使用这种攻击。之后的自爆者建议用枪械 + 副武器配合解决，如果被他们靠近，可以看准爆炸的那一瞬间传送，躲开这致命的一击。

在遇到游戏出现建设中画面的剧情后，会刷新一波自爆敌人，解决后在他们出现的房间中央放两个地雷，进入尽头的房间出来后又会刷新几个自爆者，地雷可以帮助玩家快速解决他们。

进入派对后，别急着和中央的罗刹女对话，找一找现场所有美女身旁是否有对话选项，完成五个对话后就可以获得成就 / 奖杯“Social butterfly”。注意有部分对话是不算入成就 / 奖杯里面的，所以记得对话完成后要看看有没有成就 / 奖杯进度统计出现。

派对幻觉结束后开始和传送克隆人战斗，他们的手很长，攻击范围也比一般敌人要大，幸好还是可以截击的，所以只要及时反击就不怕被敌人围攻而死。因为一开始敌人数量很多，建议先用副武器解解围再一个个对付。之后他们会传送到墙壁上对玩家发射紫色光波，威力不低，记得要小心躲避，然后用枪械解决他们。

第二个房间上方还会有远程敌人用枪械攻击玩家，他们准头不是太好，但配合上近战敌人足以对玩家造成很大的威胁，建议一开始能够控制住近战敌人的情况下请尽量消灭上层的敌人再和他们战斗，会轻松不少。



跳毒水河的部分要谨慎，别忘了有时候传送也是能帮上忙的。同时第一个毒水区域上方会有大量远程敌人出现，还有红色大型敌人冒头，记得善用油桶重创他。之后捡起他的熔岩炮，因为后面会出现一堆自爆克隆人和另外一个红色大型敌人，用熔岩炮给他们个痛快吧。

获得定点传送能力后，需要一直往上传，建议先将近战敌人引到空旷的平台，一一处理，然后再依靠掩体一路和上层的远程敌人还有自爆克隆人周旋，不然四面受敌很容易会被夹攻而死。之后的定点传送都不太难，记得多观察环境并掌握用跳跃靠近目标然后定点传送的技巧就行了。

安放炸弹阶段的敌人都是可以暗杀掉的，虽然可能相对要多花那么一点点功夫，但超暴力难度下能够避免战斗的时候还是尽量避免吧。同时也当做是帮之后潜入凶兆先生房间暗杀练练手。注意潜入房间后一定不能被发现，不然就要重来，同时记得换用三种武器来暗杀敌人各一次，并且用武士刀杀死凶兆先生，来完成“Silent and deadly”和“Game Over!”两个成就 / 奖杯。

单论威力，巨拳这个 BOSS 在游戏中算得上是一等一的，但是他很蠢，攻击方式就只有丢石头和冲撞两招，前者可以用传送躲，后者干脆不用躲，等他冲到身旁就会出现截击提示，被截击后他会陷入一段时间的昏迷当中，趁机用各种副武器重创他，因为很快就会有杂兵刷新，在遭到骚扰的情况下和他对战难度会非常高。同时记得不要在平常靠近巨拳身旁，他不在昏迷状态下时全身无敌，还会发动大威力的投技。

最后，和死侍有了亲密接触的罗刹女会发动自己的特殊能力，吸收死侍的自愈能力和强大的剑法，然后和敌人展开战斗。她的招式和死侍有点不太一样，而且没有短距离传送，只有旋风斩，所以这一场战斗的难度不低。建议先下手为强，用旋风斩消灭部分杂兵，然后溜着那些利爪克隆人和传送克隆人满场走，看到机会就发动旋风斩偷袭。这个技能虽然范围广威力大，但和短距离传送一样有短时间内的使用次数限制，记得不要滥用。同时，记得小心放气功波的克隆人，被打中也是死路一条。

■成就 / 奖杯指引

So you've got some free time?
金杯 /50 点

取得条件：完成第五关不使用一次反击技

说明：由于瞬移和反击是一个键，很可能造成误操作，所以这个成就 / 奖杯还是有点麻烦的。成功率比较高的方法是将枪械能力提升后打 EASY 难度，大部分情况下都用枪来打，这样就可以有效避免使用反击了。

Fish out of water
铜杯 /10 点

取得条件：在第五关不被毒水所伤

说明：在开宝箱获得新的瞬移能力之后，再往前走一小段，就算是通过有毒水的区域了，在此之前要谨慎些，等水上漂浮的平台在有把握的距离时再跳过去。一周目时失误其实也不要紧，可以在 EASY 难度和上一个成就 / 奖杯一起拿。

Social butterfly
铜杯 /10 点

取得条件：在第五关的泳池派对和所有美女互动

Silent and deadly
银杯 /20 点

取得条件：第五关在 Sinister 的老巢用三种近战武器各暗杀一个敌人而不被发现

Game Over!
铜杯

取得条件：在第五关用刀暗杀 Sinister

说明：紧接着上一个成就 / 奖杯来完成，用刀暗杀掉坐在宝座上的 BOSS，几乎是剧情成就 / 奖杯。

Game On!
铜杯

取得条件：在第五关 Landed in Prison 杀死 Sinister 后取得的剧情奖杯

Lady Deadpool-like
铜杯 /20 点

取得条件：完成第五关 Landed in Prison

● Death, Baby



于是，惨剧还是发生了(旁白1:简直就是咱们的人生写照！)，忠诚的狗狗叼走了死侍用来帮罗刹女救场的手雷，直接把他炸成了两截，上半截身子还因为肠子被挂着而悬在半空。但断手断脚甚至全身粉碎对于死侍来说都不是什么大问题(旁白2:我有告诉过你他因为无聊就从帝国大厦顶楼往下跳的事情吗？)，濒临死亡只会令他兴奋不已，因为他的真爱，死亡女神(Lady Death)只能够在这种时候与他碰面。来自X因子的强大自愈能力终会将他带回人间，这段令人心碎的关系也因此变得更加浪漫——或诡异。无论如何，在生与死之间，死侍在他爱人处接受了一个伟大的任务，那就是阻止凶兆先生吸收吉诺莎大地上无数冤死的变种人尸体上的变种DNA，而他们的灵魂正在呼啸着请求任何人阻止这一切，所以，死亡女神把这个任务交到了死侍手上，不过，他首先需要做的，是战胜更多挡在他面前的克隆人。

●超暴力难度指引

死侍和一个克隆人士兵“合体”后战斗就会开始，记得多多利用敌人身后的油桶喷射机中喷射出的油桶来炸死敌人，避免被远程敌人用扫射秒杀。剧情过后还要和大量敌人战斗，都是远程敌人，建议跑到上层去开宝箱的同时利用高低差优势来爆敌人的头。

来到神庙后，可以先靠近中央大门处，然后和锁链一起配合解决敌人，记得优先搞定空中的法师克隆人。

神庙处有三个雕像，这里需要提醒一下玩家们，记得最右边一个是玩海盗船游戏的，因为成就/奖杯“ARRR-Rated”需要玩家戴着海盗帽子通关，而如果玩家不是最后一个玩海盗船游戏，则头上的帽子会被第二个游戏赠送的印度头巾覆盖掉，无法达成条件，所以请最后玩海盗船游戏。

个人建议先从左方的绿色雕像开始，因为这是最变态的一个关卡之一，玩家不但需要对抗大量敌人，在杀死敌人后天上还下起手雷雨来。尽量绕圆跑，敌人的手雷是跟着死侍走的，躲开一两个挡在路上的手雷，尽量不要走到场景的中央，熬过规定的时间就不会被炸死了。

之后会有双刀手克隆人出现，他们对于正面攻击基本上是有招必挡，而且格挡足够多的攻击后还会发动反击，所以跟他们打的诀窍就是必定先等他们出手后再用截击反击，然后趁着他们浮空的时候给予重创。

在一个有拉把的绿色大门处会有大量自爆克隆人出现，建议用霰弹枪配合地雷来处理。之后的区域有新难点，墙上的传送克隆人会配合能够发射多次飞镖连击的旋风克隆人两两夹击死侍。建议先留在该区域的前半段，这里传送克隆人不会出现，玩家只需要面对两个旋风克隆人，配合眩晕弹可以快速解决他们。接着就用枪械来料理传送克隆人，并逼他们展开近战。

两个绿色门打开后，玩家最好步步为营，因为下一个区域不但远程敌人众多，时不时还会冒出几个自爆克隆人，玩家在和敌人对射时也要记得注意身周有没有自爆克隆人发出的独特叫声，如果听到了请赶紧传送逃命。

接下来是黑暗区域，这里有11个宝箱，但玩家只要离开死亡女神制造出的光源就会不断受到伤害，高难度下这种伤害很容易秒杀死侍，所以不建议玩家去全部拿取，可以留待以后用简单难度来补。宝箱在黑暗中都会用红色边框标出高亮，注意观察就可以找到。

之后进入横版关卡，难度不算很高，但有一些比较阴险的机关，玩家可以背背版，很容易就可以通过。BOSS战对象就是玩家之前遇到的油桶喷射机，对付起来不难，一开始只需要把油桶撞回去即可，后来有杂兵干扰的情况下，如果油桶来不及踢，就干脆躲开，等它爆炸后再换一个继续踢。

取得第一个灵魂后回到神庙处，会发现锁链又和克隆人干上了，之后每一次进入收集灵魂的区域回来后都会遇到同样的情况，只有清场后才可以触发释放灵魂的剧情。

第二个游戏处前期没有什么难点，只是一些平台跳跃，进入有大量克隆人的区域后会开始一场硬仗。这里场景很小，敌人却很多，而且还是远程敌人和近战敌人混合，在和近战敌人缠斗时如果不小心被远程敌人靠近，有立刻被秒杀的危险。建议善用眩晕弹来缓解压力。解决第一批敌人后会有第二批敌人破墙而入，大部分都是远程敌人，趁机先丢两个手雷或地雷减少一下敌人数量，之后才有周旋的空间和保命的资本。同时别忘了利用场景中的油桶。

之后的三个阿三死侍头的考验基本上都是恶搞，惟一的敌人是一个有着被抽中的幸运玩家脑袋的法师克隆人，招式和一般法师克隆人一样，就是跟他打的场景有点恶心，能够挪腾的地方太少，必要时可以躲进有阿三死侍脑袋的洞穴里来避开攻击。记得有一个会让死侍变大变小的谜题处有两个一大一小的宝箱，死侍只有在处于对应尺寸时才可以打开宝箱拿取死侍点。

最后一个游戏基本上没有战斗部分，因为玩家需要完成成就/奖杯“Patience is not a virtue”，就不会挑起争斗。之后是纯粹的射击游戏部分，注意尽量不要射中美女，只打丧尸海盗即可，三场射击游戏中只要有一场超过最高分，就可以拿下成就/奖杯“Officially a Carny”。

将三个神像都放回原处，释放变种人们的灵魂，本关结束。



■成就/奖杯指引

Officially a Carny

铜杯/10点

取得条件：在第六关的海盗船射击游戏中超过一个最高分

Diggin' in the crates

铜杯/10点

取得条件：在第六关的黑暗中找到全部11个宝箱

说明：宝箱会发光，所以位置并不难找，只是如果不在光亮处体力会不断减少，建议在EASY难度拿这个成就/奖杯。

Patience is not a virtue

铜杯/20点

取得条件：在第六关排队时保持耐心

说明：去玩海盗船射击游戏时要排队买票，可以选择Be Patient或是Think Quick，一直选Be Patient，耐心会有成就/奖杯回报。

ARRR-Rated

银杯/10点

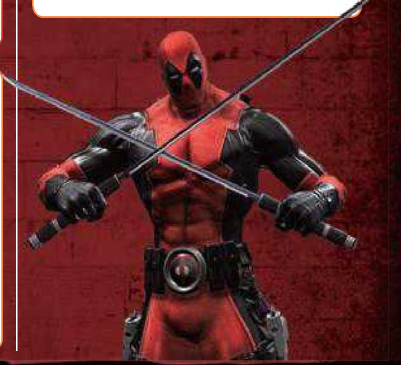
取得条件：在戴着海盗帽子完成第六关

说明：三个试炼中最右边的是打海盗船射击游戏，最后再选这个试炼，那么就可以戴着海盗帽子过关。

Poulos-Vision

铜杯/20点

取得条件：完成第六关Death, Baby



The Road to Victory



完成了死亡女神的请求后,她与死侍依依惜别,然后将他送到了吉诺莎的地面上。现在,他只剩下一个任务,就是和凶兆先生算算总账。不过想要达成这个目标,他需要前往凶兆先生所在的地方,也就是以前万磁王统治吉诺莎时建立的堡垒。有趣的是,他发现自己一路上会有几个竞争者(旁白 1 :我们不能输给矮子金刚狼!)(旁白 2 :他只是想要在那几个 X 战警妞儿面前逞英雄而已),所以死侍目前的任务,就是先几位 X 战警一步找到凶兆先生!

超暴力难度指引

本关刚开始就是一场恶战,玩家通过攀墙跳来到一个高层平台后就会受到大量敌人袭击,其中包括远程敌人,而且这里基本上没有掩体,所以请注意躲避敌人的射击,或干脆先下手为强干掉对方,再料理近战敌人,副武器最好不要省。

离开空中平台来到地面后有一场更大的硬仗,这次是大量近战敌人和两个胖子克隆人,建议用捕兽夹控制住胖子,然后朝着他们身旁丢地雷和手雷,连续的爆炸伤害可以很好地重创他们并顺便消灭其他敌人。注意他们的空中飞扑,落地时要是死侍正好站在落点附近,不死也一身残。

解决胖子来到上层平台,这里会有大量敌人刷新,包括远程敌人,和懂得放气功波的克隆人。因为气功波克隆人在离玩家较远时也不会释放气功波,建议这里用风筝战术,一直往刚才打胖子的地方退,并一直射击气功波克隆人,争取远程解决他们,然后就在原地和位于上层的远程敌人对射,解决他们后再上楼,这里尽量不要死,因为一死就要从打两个胖子之前的检查点重头开始,很恶心。

再前进时,一个绿色大型敌人会伴着几个利爪克隆人和一个气功波克隆人出现,老战术,眩晕弹解决。之后在有敌人可以暗杀的走廊处记得拿走浴室中的死侍点和弹药,解锁成就/奖杯“Spawn more Deadpool-lords”。之后的办公室区域建议也把敌人暗杀掉,然后在办公室的一个角落里可以找到一台复印机,打爆后获得成就/奖杯“PC LOAD LEAD-ER”。对面办公室区域也有一些远程敌人,跳到上方的走道后还会遇到蓝色大型敌人带着一群近战敌人出现,眩晕弹配合爆炸物解决会比较安全。

进入长走廊后利用掩体可以解决几个远程敌人,到达目的地之前记得在走廊铺几个地雷和捕兽夹,因为接着会有一堆自爆克隆人冒头,立刻用上所有枪械把他们杀光清光,不然随时都有被炸死的危险。

后面的一处断桥上,旋风克隆人会和利爪克隆人一起出现,优先对付前者,因为场景太小,没有挪腾躲避的空间,一旦对方发动旋风射击,非常不好躲,必要时记得用上眩晕弹。之后上楼梯时会遇到数个远程敌人和一个利爪克隆人的组合,回头跑下楼梯,把利爪克隆人引到远程敌人打不到玩家的地方杀死,然后再用手雷远远解决大批的远程敌人,他们站位比较集中,可以一次过炸伤或炸死。

之后是开门然后进入子弹时间的桥段,超暴力难度下死侍很容易会被敌人秒杀,所以哪个敌人近就打哪个,绝对不要让对方有机会对死侍扫射。



成就/奖杯指引

Spawn more Deadpool-lords

铜杯 /10 点

取得条件:在第七关的一个盥洗室收集所有的 DP 点数和弹药

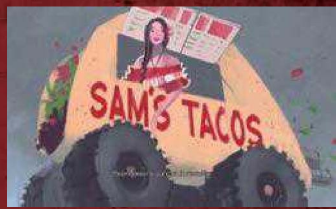
说明:这个根本就不是什么收集成就/奖杯,因为你只能找到那个盥洗室的所在位置,进去捡了地上的道具就 OK 了。这个盥洗室是在办公楼内,有一处走廊里有三个敌人,都可以暗杀,最远端的是个可以增加周围同伴防御力的敌人,身上冒着蓝光,盥洗室就在他的左边,有时他会直接走进去。这里记得要消耗手枪的子弹,不然子弹满了拿不了弹药,就解不了成就/奖杯。

PC LOAD LEAD-ER

铜杯 /10 点

取得条件:在第七关射爆一台办公室的复印机

说明:从上面所说的盥洗室出来往前走,此处下方有两个可以暗杀的敌人,在同一层进行搜索,前方角落里可以看到一台复印机,开枪打爆即可。



I can open doors!

铜杯 /10 点

取得条件:10 秒钟内完成第七关的慢镜头部分

说明:感觉上时间限制是超过 10 秒钟的,实际上只要在慢镜头结束之前清掉场内所有杂兵即可。需要注意的慢镜头过程中要向前走几步,让正对面的门里冲出几个敌人,把他们也消灭了才行。这里建议使用霰弹枪,也可以一冲进去就先扔个手雷。没有成功的话可以直接重试。

JR's Big Adventure

铜杯 /20 点

取得条件:完成第七关 The Road to Victory

Front Gates of EEEEEEEVIL!



(旁白 2 :多么漫长的折磨啊)

死侍!高瞻远瞩地为四个 X 战警小蠢货——三个很辣,一个很臭——铺好了路,然后乘着帅爆硼堡的喷气式单车冲向了凶兆先生所在的堡垒,一场壮烈的决战!!! 即将展开!!!!!!!

于是,这个宏伟,壮观,庞大,刺激,惊险,香艳,下流,血腥,暴力,无耻而且是毫无道德水平的史诗故事终于来到了终结的一章!!(旁白 1 :耶!!!!!!!!!!!)

(旁白 2 :放弃吧,你是凑不够一百个感叹号的)(旁白 1 :是!!! 的!!! 吗!!!)(旁白 2 :别孩子气了)(旁白 1 :我!!! 才!!! 没!!! 有!!!)

www.doo1and.com

●超暴力难度指引

这是最后一关，自然也是最难的一关。(旁白2：这是废话)一开始场景中就漂浮着几个法师克隆人，这里建议玩家等靠近后再用枪械击杀他们，距离他们太远时是无法自动瞄准他们的，想要造成像样的伤害很困难，只会浪费弹药。

第一个遭遇到敌人的平台上是寻常的近战敌人+远程敌人组合，留在平台最边沿就可以最大程度避免被远程敌人射中，解决近战敌人后再料理他们，同时小心右方会飞来一个法师克隆人偷袭玩家。

之后在平台跳跃时会遇到不少远程敌人偷袭，最好在靠近到第一定距离后再开火还击，射程太远会削减子弹威力，浪费弹药。

第三个平台上有蓝色大型敌人，记得要用眩晕弹对付。跳过这个平台后方的一连串小浮台，而且之前一次都没有掉下平台，就可以获得成就/奖杯“Let's-a-Go!”。在获得这个成就/奖杯时，玩家也到达了第四个平台，也就是浮动楼梯区，在这里先主动摔死10次，确认是否是正确地点，并且拿下成就/奖杯“You've been Cole-slaw-tered!”，然后可以用叉子配合冲锋枪在敌人身上打出75连击，完成“It's a trap!”成就/奖杯。这里的战斗不算太难，先对付好远程敌人再前进，然后杀光碰到的近战敌人即可。

到达第五个平台后，最疯狂的战斗之一出现了，玩家需要跟三个胖子克隆人战斗，这里建议直接用升满级的锤子发动LB+Y键/L2+△键的霸气必杀技，起码争取要消灭一个到两个胖子，然后再用副武器对付最后一个，不然很容易会被他们连绵不绝的攻击轰杀。杀死他们后，还有一批双刀克隆人和利爪克隆人会出现，里面还夹杂着气功波克隆人，加上上方平台不断有远程敌人骚扰，要注意善用躲避和截击。

之后前往上方平台的过程中要小心不断刷新的远程敌人，他们带来的威胁比近战敌人大多了。绕了上层平台一圈，解决蓝色大型敌人和两个旋风克隆人这种只能用眩晕弹来对付的组合后，玩家请记得收集好子弹，因为当玩家再次绕回下层平台时，先是有两个蓝色大型敌人配着远程敌人出现，杀死他们后场景中还会出现大量的自爆克隆人，推荐拿起蓝色大型敌人的武器直接跑去平台最中央的大门处，等着自爆克隆人跑上楼梯冒头后立刻扫射杀死。杀光随之出现的利爪克隆人和双刀克隆人，清光场内的远程敌人，就会开始第一场BOSS战。

弧光，眩晕和巨拳三个BOSS一同登场，带来的麻烦非同小可。这里建议玩家一开始先躲开巨拳和弧光发动的连击，然后立刻往大门方向跑，顺便丢两个捕兽夹，然后是两个地雷。弧光本身对于地雷的伤害抗性很差，而且动作比巨拳快，所以一般会先踩上，两三个地雷就足以重创她，玩家趁机用枪械补刀即可。然后玩家在高处朝着眩晕随便开两枪就可以毙了她。剩下一个巨拳就好对付多了，但要记得小心场景中刷新的杂兵。

最后的决战会是对抗数个凶兆先生的克隆体。他们懂得发出单发和多发的能量波，全部都威力强大，而最赖的是，他们可以靠念动力发动投技，重创死侍。这招甚至能够把处于发动霸气必杀技状态中的死侍给直接抓出来，所以和这些克隆人打，霸气必杀技基本是没有用的。那么要怎么对付他们？其实很简单，这些克隆人有个奇怪的特点，他们可以被浮空，也可以被昏迷，而且在昏迷时可以被死侍的终结技秒杀。所以对付他们的方法就是带着他们溜着走，然后玩家捏个眩晕弹，快爆的时候对着身后地面一扔，十有八九可以让这些克隆体陷入昏迷，立刻发动终结技秒杀，动作快的话可以一次秒杀2–3个。除此之外，其实他们也可以被截击，但因为其他克隆体会在其中一个被截击时疯狂攻击死侍来救场，所以不推荐通过截击来和他们打。另外，捕兽夹对他们也很有效，有条件的情况下就扔两个，可以起到拖延的作用。最后，如果玩家没有眩晕弹了怎么办？放心，先溜一下克隆体们，大门处会有眩晕弹和捕兽夹的补给，拿走以后过一会儿又会补充，保证玩家不会弹尽粮绝。





■成就/奖杯指引



Let's-a-Go!

铜杯/10点

取得条件： 在第八关通过浮游平台区域之前一次都没有掉下悬崖

说明： 成就/奖杯弹出的时机是这一关大概过了三分之一的流程，谨慎一些，等平台高度合适时再跳跃能够减少不必要的失误。

It's a trap!

铜杯/10点

取得条件： 在第八关的浮动楼梯区域打出超过75的连击数

说明： 浮动楼梯区域在游戏中并没有实际标注，所以不太好判断。其位置是在本关的中段，玩家在跳平台时如果出现对话，台词中有Magneto's citadel这样的单词时就要注意了，你到达的下一个检查点很可能就是目标区域，然后用叉子和机枪衔接打出75连击即可。如果还是不能确定是否就是楼梯区域，可以用下面这个成就/奖杯来测试。

You've been Cole-slaw-tered!

铜杯/20点

取得条件： 在第八关的浮动楼梯区域连续死10次

说明： 还是用上面的方法来判断是否到达目标区域，看到自动存盘的提示后就往悬崖下面跳，且不用瞬移返回，这样就会直接挂掉，连续重复十次，看看成就/奖杯会不会弹出。弹出的话说明位置正确，接下来把75连击的成就/奖杯也拿了吧。

I am Deadpool

银杯/30点

取得条件： 仅使用刀和双枪完成第八关

说明： 手雷、敌人掉落的武器依然可以使用。

Suck it, Wolverine!

铜杯/10点

取得条件： 不死一次完成第八关

说明： 可以和上面这个奖杯一起完成，提升能力后选EASY来打，很简单。

Taco Savior

铜杯/30点

取得条件： 吃100个墨西哥卷

说明： 场内固定地方会有，杀死敌人时也会掉落，100个可自然累积，不必刻意去刷。

Unbalanced

银杯 /30 点

取得条件：购买所有的角色能力升级内容

Drunk on power

银杯 /50 点

取得条件：购买所有的武器及升级内容

A Sinister smush

铜杯 /20 点

取得条件：完成第八关 Front Gates of EEEEEEEVIL!

No DP? No madness

铜杯 /30 点

取得条件：Veteran 难度通关

Know DP? Know madness

金杯 /30 点

取得条件：Ultra-Violence! 难度通关

说明：本作有三个难度，一开始都可以选择，Ultra-Violence! 相当于 HARD 难度，通关可同时解锁 Veteran 难度成就 / 奖杯。最高难度下死侍非常脆弱，能力已经提升的状态下也不见得好多少，杂兵枪手也有将死侍秒杀的可能，自爆兵更是有一击死的威力。建议优先提升枪械能力，再加上这游戏有自动瞄准，远程狙杀会比较安全。对付上级杂兵，可以用眩晕弹闪晕，再用终结技秒杀的方法，安全高效。





Shield's up

银杯 /30 点

取得条件：在任意一项金牌挑战中使用反击技超过 25 次

说明：挑战模式共 8 张地图，分为铜牌、银牌、金牌和无限四个级别，打过铜牌挑战才能开始银牌挑战，以此类推。在金牌挑战中使用超过 25 次反击是挑战模式中最简单的成就 / 奖杯。

Cole'd Blooded

银杯 /50 点

取得条件：在任意金牌挑战中干掉

其中一波敌人时连击数没有中断

说明：由于地形关系，往往一波敌人打到最后会剩一两个枪手远远躲着，连击数也容易在这时候中断。推荐打第四关的地图，敌人不容易隐藏，更容易维持连击数。

Gold Rush

银杯 /30 点

取得条件：完成任意五张地图的金牌挑战

说明：其中第六章的地图只有无限级别，七选五打过金牌挑战即可，多用枪械可节省挑战时间。

闲得发慌的阿宅才会关注的挑战和成就/奖杯综述

挑战模式

本作除了战役外还有挑战模式，玩家每打通一章就会解锁一张对应的挑战地图，总共是八张地图，其中除了海盗船游戏地图是比高分外，其余的统统是在限定时间内杀人。挑战有难度之分，一开始玩家只可以选择铜难度，打通后解锁银难度，然后是金难度和无限难度，对应的成就 / 奖杯有三个，将会在下文列出，要求都不算特别难，部分可能需要稍微多试几次，但不会花上玩家太多时间。总体来说，这个模式只是玩家完成游戏后用于杀杀时间用的，但因为内容实在太单调，不推荐成就 / 奖杯饭之外的玩家尝试。

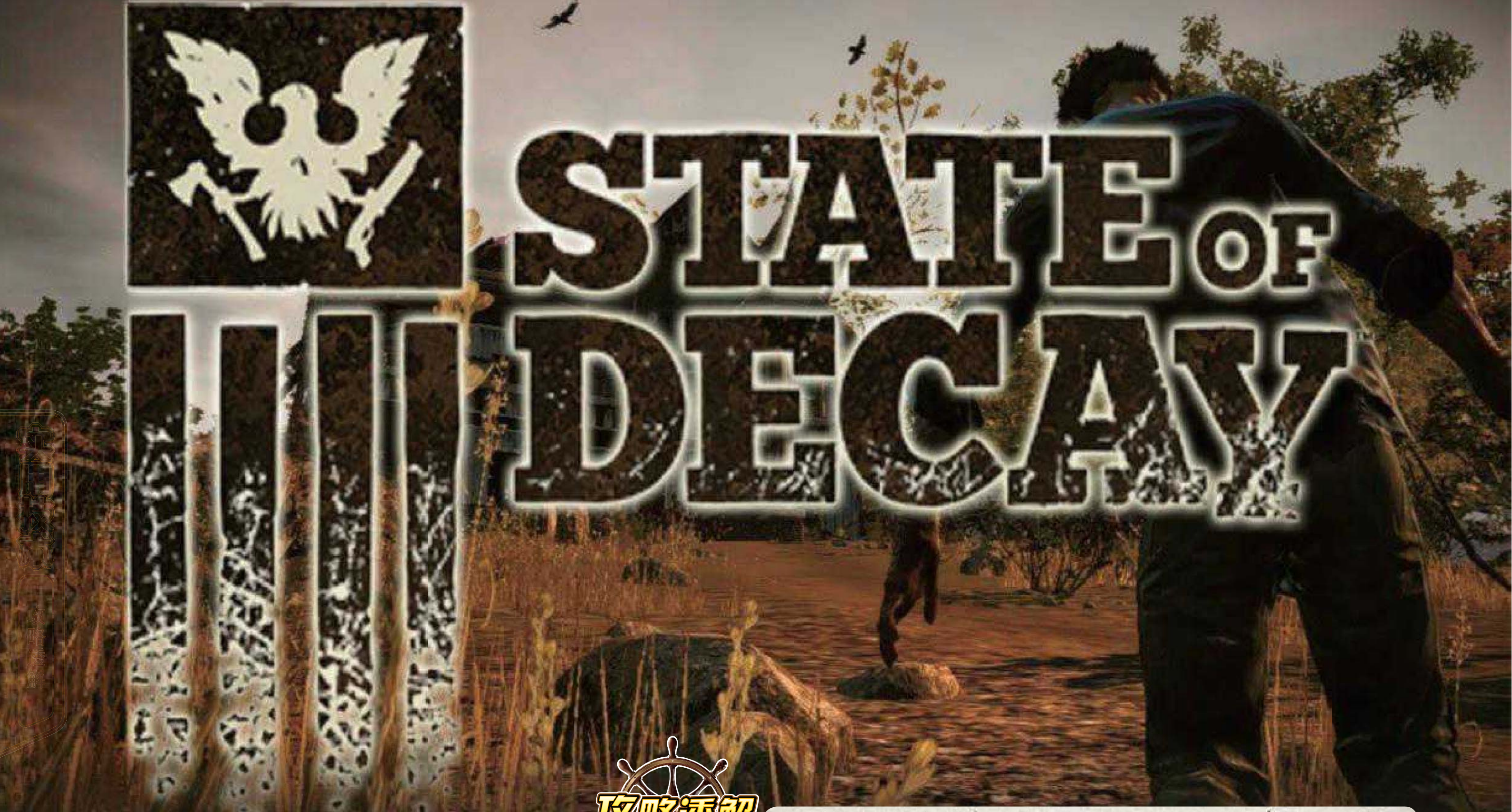


成就 / 奖杯综述

因为相关的成就 / 奖杯说明已经整合到流程中，所以本次攻略不再放出成就 / 奖杯列表，只放出综述部分。

本作如果直接一周目最高难度打战役，理论上可以只打一遍，然后外加选关查漏补遗。但实际上相当部分的成就 / 奖杯在 HARD 很难拿，而且可能会挂掉很多次，增加大量重试的时间。另外，一周目就升满全能力几乎是不可能的，因此推荐一周目用 EASY 难度熟悉下系统和流程，一些能拿的成就 / 奖杯也尽量一次拿下，因为选关补的话可能要白走不少冤枉路。通关后于继承能力的情况下开始最高难度，这样效率不会低，且挫败感也不会那么强。最后再把挑战模式相关成就 / 奖杯拿下就 OK 了。300 连击的成就 / 奖杯最好是早一点解，要不然可能就需要把能力清零了。





通关时间：15个小时左右 全成就时间：17个小时左右。

文 时雨 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

腐烂国度		Microsoft Studios	动作冒险
X360	State of Decay		美版
	2013年6月5日	1人	1600点MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

丧尸与开放世界的结合，能有什么样的化学反应？看看《腐烂国度》就知道了。尚算优秀的画面，多样化的武器和能力，富有策略性的据点建造，很难让人想到这只是一款下载游戏，也难怪成为XBLA的原创游戏中销量最高的一款。这次由我给各位玩家带来游戏的攻略，限于游戏的侧重点，本次攻略以系统和奖杯攻略为主。

丧尸世界生存指南

基本操作

操作	效用
左摇杆	移动/驾驶
十字键↑	笔记
十字键←/→	切换道具
十字键↓	收音机
右摇杆	移动视角
RS	切换地图标志点/车灯开关（开车时）
A	确定/跳跃/警笛开关（开车时）
B	取消/闪避/蹲下/手刹（开车时）
X	攻击/切换操作人物/开门攻击（开车时）
Y	重攻击/开门/上弹
RB	使用道具
LB	加速
RT	开枪/加速（开车时）
LT	瞄准/减速（开车时）
START	暂停
BACK	地图



©2013 Undead Labs LLC.

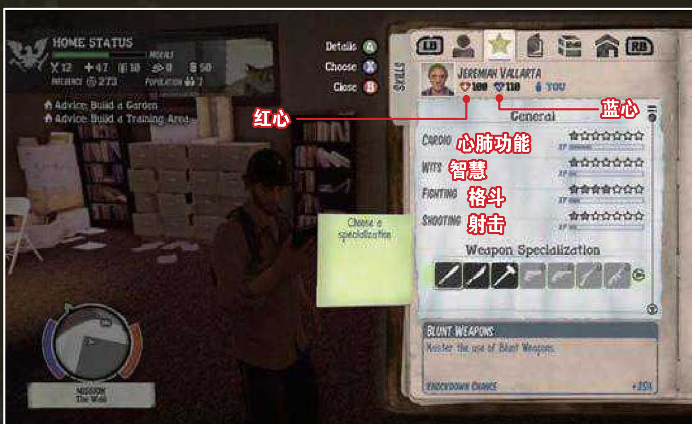
游戏特征

有别于其他游戏，本作最大的特征是时间是随着真实时间消逝的，无论是资源消耗还是修理道具等，都与主机的时间息息相关。因此如果是利用自制机或者破解机游戏的玩家可能会失去一部分的乐趣，也有可能会遇到一些游戏的BUG。另外，为了还原最真实的生存体验，游戏的许多设定与现实非常相似。队友会争吵，发生争斗，也会害怕，游戏中最大的特征是物资是不会再生的，一旦搜刮完也意味着生存难度的提升，因此需要节约使用并在合适的时期转移据点。除此之外，本作强调的是富有策略的据点建造，因此主线任务的长度较短，在剧情上也有些薄弱，建立据点并搜索资源生存才是本作的主要乐趣。

幸存者详解

游戏中有大量的生还者，每个生还者都有各自的能力倾向和个性属性。

基本能力



每个人物都有最基本的能力，这些能力可以在游戏或者战斗中获得XP提升，也可以依靠据点的设置获得加成。每项能力都有等级，其中1星最弱，7星最高，这些能力一旦升级后，可以掌握一些特有的技能。比如开启“子弹时间”、“回旋踢”等，升到满级的时候更会有特殊技能习得。各项能力的影响和技能如下。

红心：代表当前人物的体力值。

蓝心：代表当前人物的耐力值。

心肺功能：影响耐力值，升级后能增加耐力的最高值。

等级	加成量	等级	加成量
Level 1	+0	Level 5	+20
Level 2	+5	Level 6	+25
Level 3	+10	Level 7	+30
Level 4	+15		

能力	解锁等级	影响
Training	Level 1	赋予等级提升的能力，经常跑步就会升级。
The Basics	Level 1	按住LB键可以快跑，按下A键可以跳跃，拥有开门等能力。
Special Technique	Level 7	可以选择一项尚未选择的特殊能力。

智慧：影响搜索的速度，升级后可以增加搜索速度。

等级	搜索所需时间	等级	搜索所需时间
Level 1	10秒	Level 5	6秒
Level 2	9秒	Level 6	5秒
Level 3	8秒	Level 7	4秒
Level 4	7秒		

能力	解锁等级	影响
Training	Level 1	赋予玩家搜索和探索据点的能力。
The Basics	Level 1	按住Y键可以搜索，按住LB+Y键可以提升搜索速度，但有可能带来噪音。
Quiet Search	Level 4	在搜索的时候能减少噪音。
Gentle Hands	Level 7	在搜索的时候能几乎不发出噪音。
Special Technique	Level 7	可以选择一项尚未选择的特殊能力。

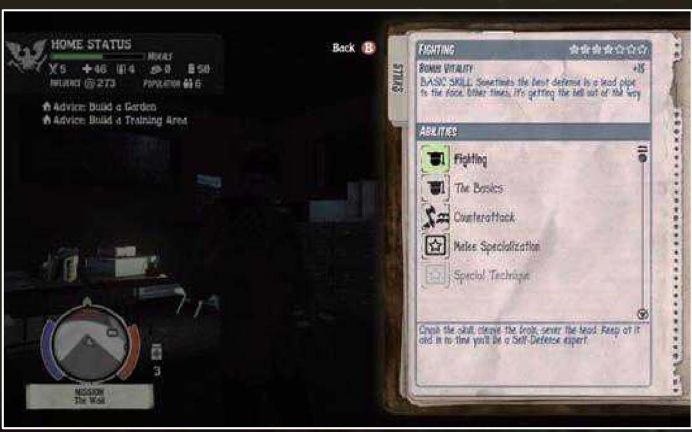
格斗：影响最大体力，升级后对体力最大值会有加成。

等级	加成量	等级	加成量
Level 1	+0	Level 5	+20
Level 2	+5	Level 6	+25
Level 3	+10	Level 7	+30
Level 4	+15		

能力	解锁等级	影响
Fighting	Level 1	赋予玩家各种近身攻击的能力。
The Basics	Level 1	按下X键可以攻击，B键躲避，Y键推开丧尸，A键可以跳起攻击，按下LB键配合能有更多技能搭配。
Counterattack	Level 3	装备近身武器的情况下，躲避敌人攻击后迅速按下X键能发动反击。
Melee Specialization	Level 4	可以选择一种近身武器作为武器专精。
Special Technique	Level 7	可以选择一项尚未选择的特殊能力。

射击：影响武器的后座力，升级后可以降低使用武器的后座力。

等级	降低量	等级	降低量
Level 1	0%	Level 5	40%
Level 2	10%	Level 6	50%
Level 3	20%	Level 7	60%
Level 4	30%		



能力	解锁等级	影响
Training	Level 1	持有射击武器的时候能力增强。
The Basics	Level 1	按紧LT瞄准，按下RT射击，瞄准的时候按下Y可以重新装填子弹。
Advanced Shooting	Level 1	装备自动瞄准的射击武器的时候，瞄准的时候按下A可以进行循环射击；装备瞄准镜的射击武器的时候，按下LS可以切换显示倍率；装备不带瞄准镜武器的时候可以换肩。
Spray and Pray	Level 3	瞄准的时候可以移动地更快。
Rapid Reload	Level 4	装弹速度加快。
Gun Specialization	Level 4	选择尚未选择的一种射击武器作为武器专精。
Headhunter	Level 5	增加爆头的几率。
Routine Maintenance	Level 6	射击速度上升。
Shootist	Level 7	瞄准速度加快，上子弹的速度提升并且能在更远的位置爆头。
Special Technique	Level 7	可以选择一项尚未选择的特殊能力。

专属能力

游戏中除了基本的能力之外，每一个人都有专属的技能和能力等级。比如马库斯（Marcus）特有的“领导者”技能等，这些技能不仅增强了人物特有的个性，也对能力的成长和上限有一定的加成效果。其中一些技能特性反映了这个幸存者的背景，爱好等，比如“天生的领袖”、“运动健将”等等。这些能力决定了这个幸存者在队伍中的地位，将每个人用在最合适的地方，比如派出去扫荡丧尸，挽救伙伴或者留在据点建设，都能有事半功倍的效果。

一些专属技能还带有能力等级，随着技能的发动和等级提升，效果还会继续提升。由于游戏中能力说明很详细，在此就不再累述。



武器专精

在格斗或者射击能力提升到4级之后，就能选择某一种特定武器，选择武器专精。每个幸存者只能选择一到两种特定武器，选择后就能像其它技能一样提升等级，等级提升后在威力上有不少程度的加成。

武器精通	影响
Blunt Weapons	击倒几率增加25%
Edged Weapons	斩首几率增加25%
Heavy Weapons	全力一击的几率增加14%
Pistols	火力增加10%
Revolvers	给予敌人硬直的几率增加14%
Rifles	狙击距离增加25%
Assault	武器可控性增加10%
Shotguns	杀伤距离增加7%

特殊技能

在格斗或者射击技能提升到7级后，可以选择另外一项还未选择的特殊技能作为成长的技能。这可以改变该幸存者的成长方针，让幸存者的发展方向变得可以控制。

幸存者规则

与其他游戏不同，本作并没有一个特定的主角。玩家最开始会扮演其中的一名，但以后可以在游戏中随时切换好感度为“Friend”的伙伴作为操作角色。一旦操作的角色死去，那么系统将会自动切换到下一名幸存者上去。但死去的幸存者就不会再复活，辛苦培养的能力也会消失。经过测试，即使一直自杀下去也会有新的幸存者出现并切换，因此不必担心会游戏结束。一旦幸存者人数过少，可以利用据点的瞭望塔寻找并完成幸存者相关的任务即可。

人物操作与切换



每个人都有好感度的设定，与伙伴一起达成任务能提升好感度，但如果失败的话会扣除好感度，甚至有可能让幸存者死亡。如果在战斗中误伤同伴也会扣除好感度。只有同伴的好感度满了才有可能操作该角色，长期操作一个幸存者有可能让幸存者疲惫或者受伤，此时需要按方向键↑调出笔记之后，选择该人物按下X切换。但需要注意的是，该人物必须在据点才能切换，失踪或者在任务中是无法切换的。

战斗部分

战斗系统

本作的战斗系统非常爽快，玩家可以操作幸存者使用多种武器击败敌人。玩家可以使用赤脚空拳进行战斗，也可以利用近战武器击败敌人，只要将敌人打倒在地或者蹲在地上，就能利用LT+Y键的组合将敌人一击必杀。需要注意的是游戏有耐力值的设定，一旦耐力值耗完，玩家将无法攻击或者加速逃跑，陷入危险的境地，使用食物可以回复一定的耐力槽。使用远程武器不耗费耐力槽，但如果没有装上消声器的话，使用时会发出噪音会吸引更多的敌人来袭，同时远程武器的弹药也有一定的限制。除了固有的这两种战斗方式外，也可以利用燃烧瓶和手榴弹等道具痛击敌人，不过由于游戏没有抛物线的设定，因此要想准确地扔出需要一定时间的练习。



道具和武器系统

每个幸存者都有一定的背包空格限制，根据使用的包不同，可容纳的道具个数和格子数也有所差异，而且每个道具都会有重量限制，一旦持有的道具超越了载重量，幸存者在移动和攻击时会耗费更多的耐力。在据点有存放道具的箱子，取出每种道具都需要耗费不等的名声值。而玩家也可以将身上的道具武器放回箱子，以减少负重量并增加一定的名声值。

作为游戏中最重要的物资，武器和道具一样也有负重量的影响。除此之外，近战武器在使用到一定程度后会变成黄色，此时需要带回据点的工作台修理。远程武器不会损坏，但需要消耗弹药。同时远程武器还有许多小细节需要注意，比如噪音大小，噪音越大越会吸引丧尸、后坐力大小、可否装消声器、准星大小、爆头几率等。幸存者的技能也会对这些能力带来影响。



载具



游戏中还有多种载具。载具有耐久度设定，受到攻击或者碰撞都会消耗一定的耐久度。状态从冒白烟到冒黑烟到爆炸，与很多物资一样，载具一旦损坏是无法再生的。载具在游戏充当着相当重要的作用，它是最强的武器，无论什么丧尸都能碾压在车下，而且地图比较大，光靠脚跑是非常不明智的行为，因此要确保据点周围有载具的存在。游戏虽然容量不大，但在载具上也花了不少功夫，每款车都有特殊的操纵感，比如皮卡车速度慢，但耐久度比较高、跑车的速度快但不耐撞等。活用载具可以让游戏进程大大加快，而载具也关系到一些成就的取得，详细请参照后文的成就攻略部分。

敌人

游戏中有大量的敌人存在，数量多到以“不科学”来说都不过分。除了落单的丧尸外，游戏中后期出现的丧尸都以丧尸群为主，每次出现都集结了大量丧尸。除此之外，还有一些特殊的感染丧尸。

浮肿丧尸（Bloated Zombie）



移动速度慢，攻击就爆，而且会自爆，一旦被它喷射出的酸液沾到就会连续扣血。更恐怖的是一旦车沾上它的酸液的话就必须马上离开车，否则也会连续扣血。但很多时候一出车就会被丧尸围住，因此需要小心。

野人丧尸（Feral Zombie）

移动和攻击速度快，因此用枪不太容易命中。体力值也比较高，能承受较大的伤害值，最具威胁的攻击方式是飞扑，将幸存者推倒在地上，需要快速按B逃脱否则会一直掉体力值。建议瞄准它飞扑失败的时机直接用终结技解决，或者利用近身武器攻击。



胖子丧尸（Big Un Zombie）



游戏中最强的特殊种丧尸，拥有强大的攻击力和爆发力，也相当耐打。如果与它有一定距离的话它会使用冲刺攻击，接近又会用拳头攻击地面或者抓住玩家，一旦被它冲撞到或者抓住的话会扣除大量的体力值。普通的攻击对它没有硬直，相当恐怖。而且由于伙伴AI的问题，也很容易被它秒杀。对付它没有太好的办法，它惟一的缺点是行动比较缓慢，因此保持距离慢慢用枪轰吧。

尖叫丧尸（Screamer Zombie）



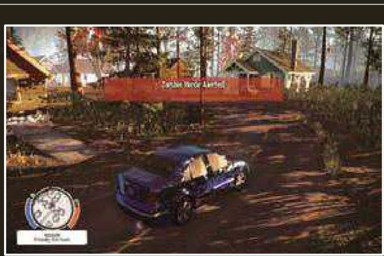
能力低，和普通的丧尸没有太大区别。但它一旦发现玩家会尖叫，被尖叫刺耳的玩家暂时无法行动，而且它的尖叫会吸引大批丧尸来袭，玩家可能会因此陷入麻烦。建议在发现它的时候第一时间发动攻击打败它。

装甲丧尸（Armored Zombie）



由军队士兵丧尸化而来。它的各方面能力都和普通丧尸没有区别。但它可以防止多数的枪械攻击。直接用近身战或者用车轧死即可，没有什么难度。

丧尸群（Zombie Horde）



由六只或以上的丧尸集结而成。只要引起它们的警戒就会发动群体攻击，玩家可以在地图上看到它们的身影，包括前进轨迹等。这些丧尸的能力都在标准能力之上，偶尔也会有特殊丧尸种领导丧尸群。它们会被枪声和尖叫丧尸的尖叫吸引而来，要留心它们的袭击。

据点相关

游戏的重点系统，玩家要通过据点建设来保障幸存者的生存。

资源

游戏每进行一天就会耗费一定的资源，需要注意的是计算的是现实时间。同时要想进行据点建设也需要这些资源才能达成。基本资源包含食物、医疗、木材、油、弹药。

搜集资源是游戏重要的内容之一，玩家必须在游戏的各个房子里按Y搜索资源后找到相应的道具包。此时可以选择带上或者分解。带上的话只要带到据点的箱子处就能获得相应的资源。这里有个小窍门，一旦物品太多的话，可以按RT+LB放下然后再统一回收。分解的话可以得到几个道具，因此一般还是尽量将资源带回据点好。这些资源一旦消失了是不会再生的，玩家也可以建立某些前哨站和据点设施来增加各种资源量。

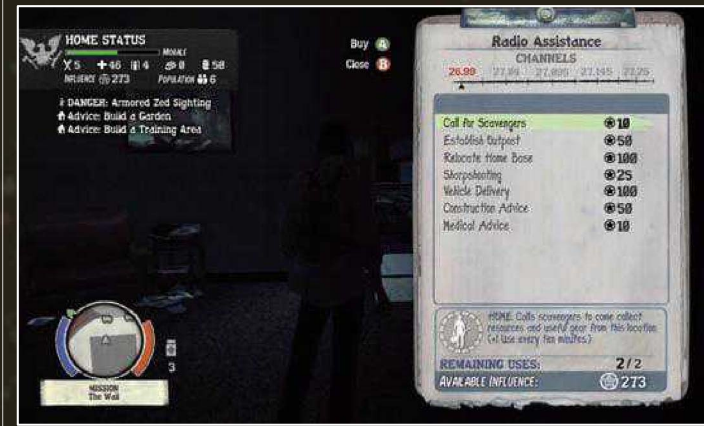


声望

游戏中有声望值的设定，每完成任务、获得资源或达成目标的时候声望值会有所上升。声望值关系到可在箱子内取出的道具以及电台的功能。

电台

当游戏进行到一定程度之后就可以利用方向键↓来呼叫电台获得各种效果了，其中甚至还包括很重要的据点转移和前哨站建造。具体能有什么功能与玩家完成的任务息息相关。需要注意的是电台都有一定冷却时间，需要在一定时间后才能再次使用。



可选择内容	所需声望值	解锁任务	作用
Call For Scavengers	10	Home Sweet Home	呼唤幸存者来并从该地点搜索有用的道具。
Establish Outpost	50	Home Sweet Home	在现在的地点建立一个前哨站。
Relocate Home Base	100	Home Sweet Home	移动据点到现在所站的位置。
Call For Backup	50	Civic Duty	呼唤士兵队伍在一定时间内支援任务。
Construction Advice	50	Stranger in Trouble	完成现在的设施和当前的升级活动。
Medical Advice	10	Help	汉森医生将会回复玩家的体力值。
Words of Inspiration	5	Army Activity?	回复玩家的耐力值
Vehicle Delivery	100	Sweet Ride	召唤随机的一辆车
Death From Above	50	Insubordination	让玩家选择标记对敌人进行空中打击。
Sharpshooting	25	Mediator	给予玩家支援射击，直到击杀10个丧尸。

据点建设



在游戏中，玩家必须有一个最基本的据点安置所有的幸存者。玩家呼出菜单后，可以利用当前据点的空白位置进行据点的建设。随着据点的大小不同，玩家可以建立的据点设施和前哨站的数量有所区别，以下是各个据点设施的作用。需要注意的是，建设完该据点设置后可以耗费一定的资源量进行升级或者执行某种效果，具体请在游戏中确认吧。

区域	作用
Radio room	玩家可以选择该设施的话，耗费100的声望值可以搜索幸存者、而耗费20的声望值可以搜索各类资源的地点。完成每项内容都需要一定的时间。
Sleeping Area	睡眠区域，需要为每位幸存者建造足够的床让他们都可以休息，否则耐力槽无法达到最大值。
Medical Area	医务区域，建立后将会提升全体幸存者的生命值。如果升级能在每天以高几率治愈每个幸存者的受伤状态或感染状态。
Basic Workshop	工作台，建立后会提升建造区域的等级，同时每天还能修理使用的工具。某些武器也可以在工作台制造出来。可以升级为高级工作台。升级后每晚都会自动修复车辆。
Storage Area	仓库，建立后可以持有更多的资源，要求有工作区域才能建立。升级后可以让食物不腐烂，并且可持有的全部的资源量增加10。

区域	作用
Training Area	训练区域，可以让幸存者改善体质并提升战斗技能。
Cooking Area	厨房区域，提升体质并保护幸存者，远离感染状态。需要工作台才能建造。
Library	图书馆，提升智慧的升级速度，对持有搜索技能的幸存者有更高的加成量，可以搜索到更多的物品。
Dining Area	饭堂，让幸存者共同进食，提升成员之间的信赖程度，避免内部纷争。需要工作台。
Garden Area	花园，可以自行制造食物，如果有图书馆的话，它可以升级为温室。
Watchtower	瞭望塔，它可以让丧尸在接近据点前就被消灭。如果该设施不包含在据点内的话，还能升级为狙击塔。

需要注意的是，这些据点并非可以随便建造，需要幸存者内有相应能力的人在才有可能建造成功。

前哨站建立

除了据点之外，玩家还可以在其他区域设置前哨站。前提是玩家必须先将该地点全部探索完毕，将屋子内的道具全部搜索完，清理完该区域内的全部敌人后，站在屋子内就能利用电台的“Establish Outpost”建立前哨站。有以下几个作用。



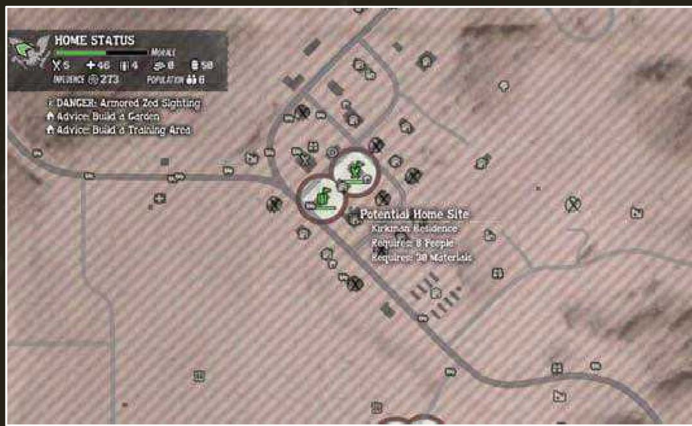
作用	说明
后备资源库	每个地点都有一定的资源，建立后每天都能在该地点获得该地点标注的资源，直到资源耗光。
后备箱子	建立后玩家可以直接在该地点找到后备箱子，就不用专程跑回据点放置过多的东西
安全区域	有15%的几率让失踪的幸存者自动回到据点。

除此之外，只要有足够的资源就能选择升级。升级后前哨站将会在丧尸群接近据点之前自动消灭它们。

据点移动

当玩家有了过多的幸存者，并且据点需要更多的空位，周围的资源又搜刮到差不多的时候，玩家可以考虑将据点搬离到另外一个区域，但前提必须完成任务“Home Away From Home”。当玩家找到一个更大的地方时，将该地点全部探索完毕，将屋子内的道具全部搜索完，清理完该区域内的全部敌人后，该地点会显示所需的人数和资源，同时在该地点上会显示名称为“Potential Home Site”。以下是全部地点的要求：

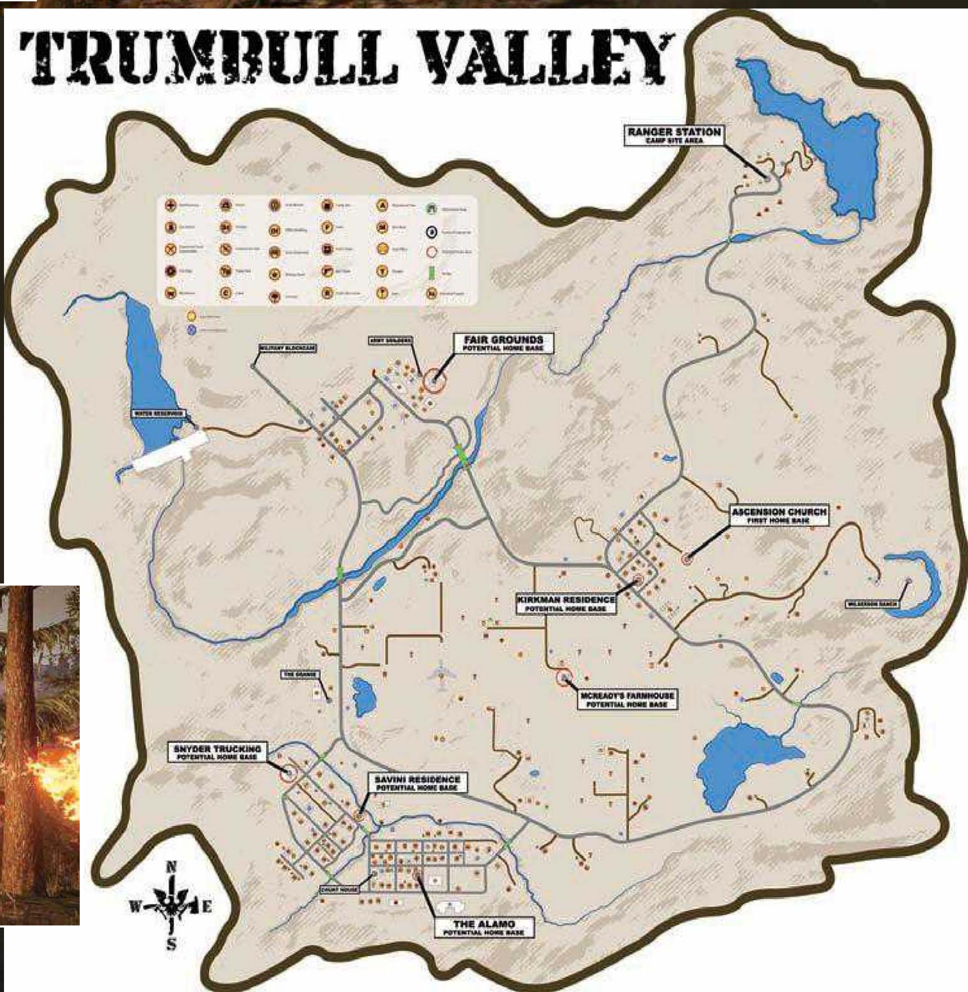
地点名称	所需人数和资源
The Snyder Trucking Warehouse	12名幸存者、50木材
The Alamo in central Marshall	5名幸存者、20木材
Savini Residence	8名幸存者、30木材
Mcready's Farmhouse	8名幸存者、30木材
Kirkman Residence	8 名幸存者、30木材
Trumbull County Fairgrounds	12名幸存者、50木材



任务与流程

游戏的任务分为两种，一种是主线剧情任务，推进这些任务可以推进游戏的进程，或者获得某些支援效果，比如获得某些电台、开启某些系统等。另一种则是维护据点的随机任务，比如救援生还者，搜索资源，清理丧尸屋等等。需要注意的是，游戏的主线任务有 Bug，具体请参照后文的 Bug 回避方法。

如果玩家想要快速通关，只需要拼命发展主线任务即可。游戏大致可以分为三个阶段，第一阶段到逃离为止，离开右上角的位置，第二阶段是来到中间的教堂位置部分的任务。第三部分的则是炸开桥到左上角位置。由于 Bug 原因，要想刷出“SGT.ERIK TAN”需要一定的耐心。总得而言，游戏的主线任务并不多。





建议攻略次序

游戏的剧情非常的简单，玩家某天醒来发现周围都是丧尸的世界，于是利用各种方式来逃出生天。需要注意的是下文提到的主线任务中也夹杂有一些需要初次完成的支线任务，由于游戏的任务非常多，主线并不十分明显，为了能将游戏顺利进行下去，建议玩家也将这些任务完成。

游戏一开场就需要帮助同伴击杀敌人，用手上的木棍就能轻松解决。

· Find for help（主线）

作为游戏的首个目标，玩家需要前往护林站。路上有不少丧尸，如果不想与它们冲突可以按下 B 潜行通过，不过由于同伴会傻傻地攻击，所以还是将它们干掉吧。直接往北就能到达目的地。到达后，围在屋子里的人都对目前的状况很疑惑。



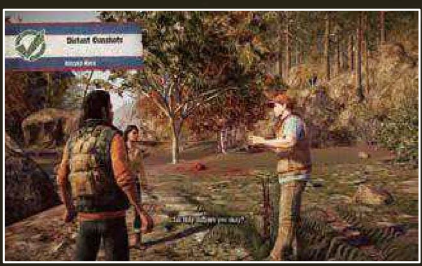
· Water Tower（支线）

来到房子附近的水塔查看周围状况，按下 LT 环视，如果看到问号标志停留多一会儿则可以在地图上标出地点标志。当左边的环视槽满了就算完成任务。

· Ridge Cabins（支线）

目的是为了寻找物资，在附近的小房子内的物品处按下 Y 键就可以查找物资。很简单就能完成任务。完成后附近有不少帐篷和房子，建议先去搜刮一番再进行下面的任务。

· Distant Gunshots（主线）



来到目标地点，有大量丧尸围着 NPC，小心别被敌人围攻，留心自身的耐力槽。如果搜刮有汽油瓶的话会方便许多。一个个清掉后救出 Mdyd。救出后可以选择对话，选择第一项可以交换操作角色。

回到护林站，发现护林站的人已经全部被丧尸杀死，随后要救出同伴。

· Escape（主线）

跑到南方的桥上，中间有断桥，这里注意不能直接飞过去，否则会扣除大量的体力值。从右边绕下去后在对面石阶往上爬就能完成任务。

· The voice on the radio（主线）

沿着马路将车开到南方的教堂位置，途中如果有丧尸扒门的话建议先将丧尸甩掉。在接近目的地的时候记得拐弯。

· Home Sweet Home（主线）

跟着 Lily 前进，她会介绍教堂的大致情况和房间设置。这里成为了玩家的据点，以后在教堂内可以执行各项命令，同时也解锁了不少游戏设定。

· Lay Of The Land（主线）

到地图西边可以开始任务，需要爬上塔来环视四周。需要注意的是必须从中间的路爬上垃圾箱才能进入。

· Friendly Survivors（支线）

环视后发生的任务，就在教堂附近，进入一座房子后，可以选择让生还者加入，这时左边会出现计量槽，保护他们直到计量槽满即可。随后带他们到教堂。

· Zed Hunt（Ferai）（支线）

到指定地点找到生还者后选择第一项，干掉特殊丧尸即可。

接下来一个阶段需要开始建立和保护据点。

· Advice：Build a sleeping Area（支线）

按照游戏的建议，制造睡眠区域。但由于目前木材数量肯定不够，因此需要去周围镂空的木材房子找木材建造即可。

· Mordle Issue：lead the way（支线）

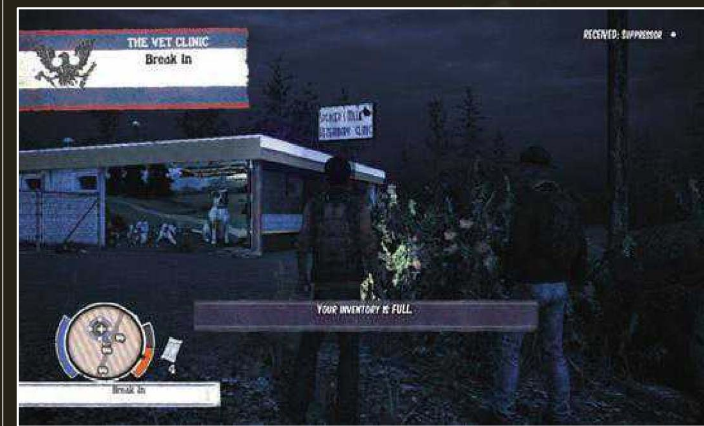
过一段阶段会出现士气低落的人，带他到附近的区域杀完丧尸或清理附近的据点即可。

· Mordle Issue：Trade run（支线）

会前往较远的位置，干掉敌人后需要留心准备回程的道路。

· The Vet Clinic（主线）

为了拿到疫苗来到当前区域偏东边位置，找到两个生还者。清理完房间之后，保护他们直到可以出发。出门后要先干掉一大波丧尸，建议先开车压死丧尸，出现对话再开车送他们来到教堂。



· Army Sighting（主线）

与士兵对话后离开区域，向士兵寻求帮助但是遭到了拒绝。

· Home：Facility need（支线）

到指定位置寻找资源后回家。

· Want：Spatulas（支线）

找到物品带回教堂即可。

· Zed Hunt（Feral）（支线）

到指定地点后杀掉敌人，在周围寻找 Feral 丧尸并打败它即可。

· Search and Rescue（支线）

到指定地点后在几座建筑物里寻找生还者。

· Besieged（主线）

帮助同伴抵御丧尸的袭击，其中会有野人丧尸出现，需要小心。可以将周围的窗户保护起来，等丧尸聚集在一起的时候利用燃烧瓶一次解决。

· Jacob Ritter（主线）

来到地图西南边位置，保护 Jacob，建议直接开车碾死丧尸就行。对话后要吸引丧尸注意，如果身上带有鞭炮会方便许多。让噪音计量槽满了后回教堂。



· The Old Farmhouse（主线）

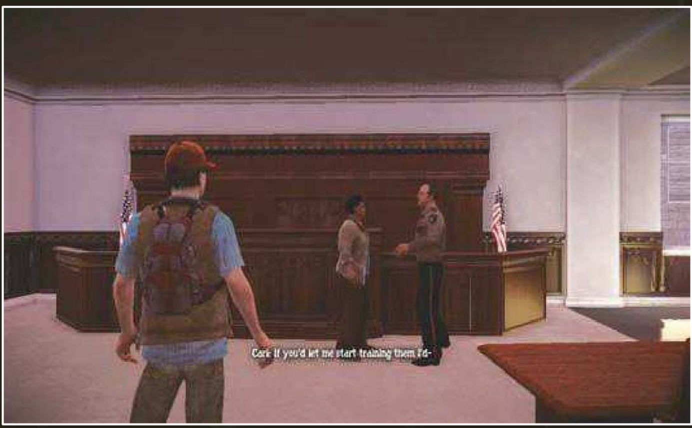
回到教堂后发生对话，会出现该任务。为了寻找医生，往东边到湖位置，建议从公路开而不要直接横跨，否则遇到山脉什么的会很麻烦，当然，如果轧死了可爱的丧尸们也不好。到达位置后跟随 Job 进去。剧情过后要开始保护这个地方，敌人当中有胖子丧尸在，因此建议先干掉他会比较安全。经过几轮艰苦的战斗之后到 Eli 处，等他们出去后结束他的生命，任务完成。回到教堂处继续剧情。

· Zed Hunt（Big Un）（支线）

打败一个胖子丧尸，有点难度，需要提前准备一些较强的武器并扫荡周围的敌人再挑战他。

· The Law（主线）

驱车到地图左下方，找到新的地点，跟着负责人绕完一圈后完成。



· Civic Duty（主线）

和警探对话，会有两位警探随行，到地图左边的位置，有大批丧尸在屋里。先引出一部分用车轧死，再进屋清理。来到第二个地点的时候，会要求寻找生还者，需要注意的是附近也有一大批丧尸在。寻找到生还者后任务完成。

· Army Active（主线）

看见军队处罚民众后，前往营救生还者。

· Accusations（支线）

开车在接近湖的位置时会出现新任务，开到之前找医生的位置后开始，对话后离开区域即可。

· Anger Management（主线）

回到教堂会发生对话，开始任务。

在这个阶段需要建立更多的据点，清理完附近的房子后选择建立据点即可。如果该据点有特殊的东西的话还能获得资源。

· Eyes In the sky（主线）

到附近的瞭望塔巡视丧尸群，空中打击击败它们。

· Scene Of Crime（主线）

完成一些支线任务后会接到电话，回教堂开始任务。自此解开感染系统。

· Help Doc Hanson（主线）

开在路上时会发生剧情，到墓地救出医生，以后就可以呼叫医生了。

· Mercy Shot（支线）

带伙伴到没人的地方处决掉。

· Stranger In Trouble（支线）

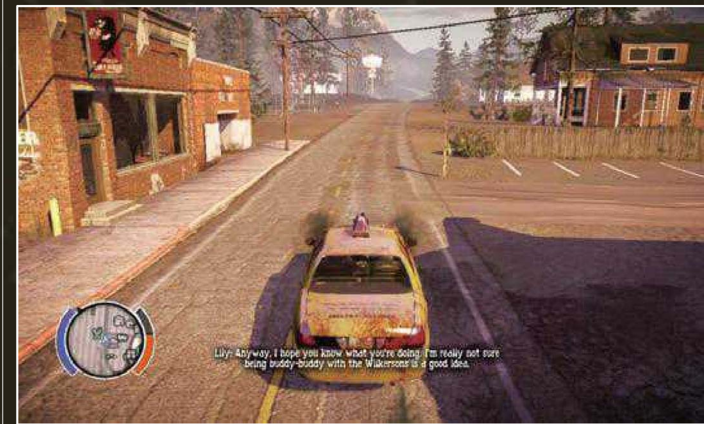
来到地图左下方的木材屋子，对话后帮他们寻找失踪的生还者。就在较小的房子那就能找到。随后将他们带到偏左上方的公路上找到新的伙伴据点。

· An Elevated Perspective(主线)

驱车前往地图左下方的指定地点，来到屋顶与 Ray 见面。

· Sweet Ride（主线）

与 Ray 见面，驾着他的车到指定位置，他会要求玩家轧死一些丧尸再完成任务。



· A Helping hand（主线）

驱车到地图右边的废弃工厂位置，对话后找辆车送他到下方的家。

· Zombie Infestation（支线）

来到指定位置对话后清理丧尸屋即可。

· Nervous Survivor（支线）

到指定位置后带出生还者，再驱车带到右边湖的位置。

· Neutral Observer（主线）

回到教堂发生事件后前往特定位置，谈话后带他们到特定位置，离开。那几个生还者会死亡。

· Indefensibie（主线）

到指定位置保护工人，有三个 BOSS 级的丧尸出现，场地有车，建议直接轧死敌人即可。

· A Discreet Request（主线）

到地图左边发生剧情后驱车前往下方城市，与警长对话后寻找 Carl，与他一起打败野人丧尸。

· Insubordination（主线）

到哨站和士兵对话，营救生还者，注意当中有胖子丧尸，不过由于我方太强，不构成威胁。

· SGT.ERIK TAN（主线）



接到消息后前往桥附近，三个士兵会炸开大门，跑开一段距离之后，到城内的帐篷位置。

· Trouble of the Courthouse（主线）

回到下方城市救援，打败大量丧尸即可。

· Lone Soldier（主线）

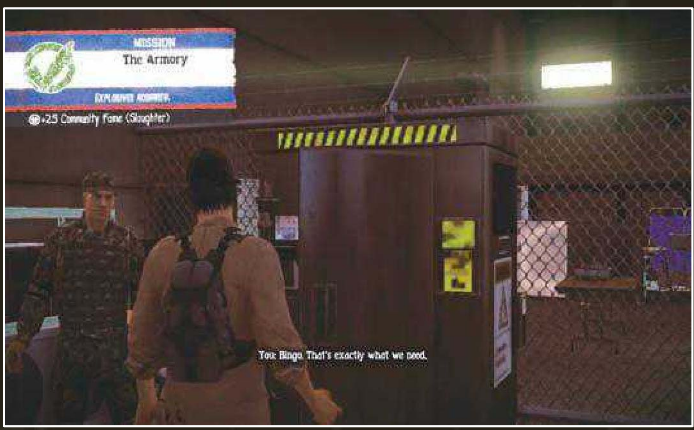
来到新城市的指定位置，对话后离开房子。与 Sgt.Tan 对话，来到河流源头，与他一起散步。

· Exit Strategy（主线）

到北方出口处和 Sgt.Tan 对话即可。

· The Armory（主线）

到指定地点，和三名士兵清理丧尸屋后获得弹药。



· The Wall（主线）



最后的任务，建议先回家准备充足后再开始任务。到最北的墙壁位置，保护 Sgt.Tan，敌人有强力的丧尸，包括胖子丧尸等。带上全部家当拼吧。打完一波之后，发现炸弹没有反应，需要另外再保护他一次用作检查，这一次并不需要把全部敌人清理完，挨过一段时间即可。最后通关。

支线任务

随着时间的流逝，游戏会有一些支线任务不断出现。这些任务可能是伙伴发起或者周围的 NPC 发起的，下面是主要的任务种类

干掉丧尸：干掉特殊感染的丧尸，一般而言带上伙伴会方便一些（游戏不能直接带伙伴，但可以完成其他任务的时候可以不完成最后一步，以带上伙伴），但胖子丧尸是个例外，由于同伴的 AI 太低，建议还是单独完成比较保险。

制造声音：开车到指定地点按喇叭，或者带上闹钟、鞭炮等会发出声音的道具即可。

清理潜在威胁：清理丧尸屋，有同伴的帮忙会方便一些，但由于丧尸屋的敌人实在太多，建议开车引出一部分敌人直接轧死后再进入清理剩余敌人

同伴士气低落：一般是回到据点，带上伙伴清理丧尸屋或带上伙伴清理某个区域，击败大量敌人等，完成后返回据点。

寻求资源道具：探测到有资源，或者在建造据点设施时会要求到周边的屋子寻找资源或某些特殊道具。

同伴遭遇麻烦：一般分为两种情况，一种是伙伴失踪需要寻找，会类似寻求资源道具一样，将地点的所有房间都踏遍，找到后驱车送他回到据点。另一种是伙伴在执行任务的时候被敌人围攻，需要找到伙伴并救出他。一般这种情况下会有大批敌人在现场，建议带上回血道具等免得把自己也搭进去。如果伙伴受到重伤还需要用车送他回去；如果他的情绪不稳定还需要先消灭掉附近的丧尸，保护他一段时间后才能回去。

同伴被感染：按照游戏流程，本来应该带上伙伴到指定地点枪毙掉的。但如果设施有医务区域的话，每过一天有有一定几率治愈，因此不必刻意完成这个任务。

防卫据点：在游戏后期，会有大批丧尸群朝着据点前进。这时如果路上有前哨站可以让前哨站点燃附近的丧尸群会方便许多，要不然驱车撞死丧尸们也是可行的。

保护地点：在游戏偶尔会要求帮助其他伙伴守住据点，这时候可以在窗户边利用 Y 键设置障碍不让丧尸进入。消灭掉几波丧尸后就算完成任务。

环视周边：到一个新的地方后会要求登上高处环视周边情况，查明周边威胁并发现设施等。



如何回避游戏Bug

虽然游戏各方面的表现都可圈可点，但游戏有几个致命的 bug 需要玩家知悉，在这里我会推荐几种方式供玩家参考解决。

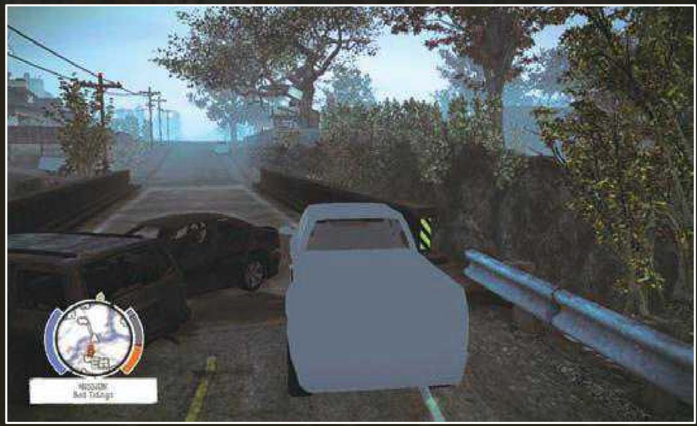
1、主线任务不出现。到了游戏中期，游戏会有很大几率不出主线任务，尤其是炸开左上角区域的任务，即使玩家把全部支线任务都完成了也不会出现。我在这里被卡了好长的一段时间，后来探索出两种方式解决，第一种是调整系统时间，关闭 live 同步时间后，将主机日期往后调。原理是每过一天游戏都会有不同的新任务出现，用这样的方式有一定几率读取到主线任务。但由于游戏每经过一天都会消耗很多资源，重新收集比较麻烦，建议玩家先采取第二种方式解决。第二种方式则是开车满地图跑，在来到新区域的时候游戏会自动储存，此时会卡顿一小段时间，有几率将主线任务给“卡”出来。这个 Bug 有很多玩家遇到，建议有相同困扰的玩家不妨试试看。

2、NPC不动无法完成任务。几率较低，但遇上也会让玩家哭笑不得。在带幸存者回据点的时候，有较小的几率他会一动不动，此时无法切换角色，也无法完成任务。关于这个Bug，玩家可以利用操作的角色慢慢地，耐心地将同伴往门里推动，推到任务完成地点的时候就能顺利完成任务。

3、敌人丧尸被卡在门里或卡在地面。这个Bug没有太好的解决办法，双方都没有攻击判定。只好到处跑动直到丧尸出现解决。

4、任务无故消失。部分任务会在完成的途中无缘无故消失，尤其是最后一个主线任务。在这种情况下没有解决办法，只好读取档案重来。

其余游戏还有数不清的小bug，但由于对游戏推进没有太大影响，因此就不再提及。



游戏心得

・在攻击的时候建议少直接攻击，多用终结技结束敌人。这样可以节省武器的耐久值，让武器可以"战"更长的时间。

・耐力的实际作用比体力值更高一些，在攻击的时候要时刻注意耐力的消耗，避免因为没耐力值被丧尸活活咬死。

・建造据点时以保护据点和增加资源的据点建设为优先，之后再考虑其它的搭配。

・不建议带上太多的幸存者，一般12个人左右即可。人数太少会陷入无人可用的境地，而太多的话资源消耗太过严重。

・载具是杀人越货的必备神器，无论是赶路还是杀丧尸都非常有用。为了安全建议多利用载具杀丧尸，但也要考虑周边载具的数量，避免进入无车可用的境地。

・除非想体验据点建设和生存的感觉，否则的话并不建议完成太多的支线任务，这些只是浪费时间，应该把精力放在如何完成主线任务上去。

・虽然游戏据点建设看上去很美，但实际上对玩家的游戏进程没有太大影响。

・在资源里面，木材是最重要的，平时要留心搜集A。

・游戏的可利用据点虽然多，但一般建议在搬到教堂之后，周边的资源搜刮到差不多的时候就搬到左下角的工厂位置（需要幸存者12人，木材50），利用这两个据点就能轻松通关。

・前哨站建议设立在据点周围，可以有效防止丧尸群的袭击。

・平时要尽量少发出声响，别以为周边没有丧尸就可以随便搜刮，一旦被敌人围着攻击是非常危险的行为。

・留意游戏更新游戏的最新版本。为了修复游戏的众多Bug，截止至截稿为止，厂商已经放出两个补丁包进行修复。第二款更新包将大规模的改变游戏内容并且修复由于第一款更新补丁带来的一些漏洞和问题。由于修复内容过多，限于篇幅，在此就大致介绍下更新内容：1、修复了一部分任务无法继续的Bug。2、修正部分武器的表现形态。3、保证画面的垂直同步，以保持画面不产生贴图问题。4、修复游戏无法加载和会被卡住的问题。5、修改部分设置使游戏变得更加人性化，比如图书馆研究活动从实际时间3天挑战为实时游戏4小时等等。虽然经过测试，该款补丁并没有完全修复主线任务的Bug，但厂商的态度值得肯定，相信游戏也会随着厂商的更新而不断完善。



全成就获得指南

游戏的成就并不难获得，首先由于本作虽然对应Xbox Live，但由于没有在线成就，因此都可以在单机下将全部成就达成。其次则是大部分成就都与主线剧情相关，只要通关就能取得大部分的成就。最后是补剩下的遗漏的成就。

全成就之路推荐玩家们先将游戏通关，需要注意的是当中有成就有可能错过，需要小心，之后再进行补充收集剩余的成就即可。

成就数量	400G/30个
难度	★★★
在线成就点数	无
全成就时间	15个小时以上
有无会错过的成就	有
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

Cannibal Family Picnic 5点

成就说明 到达Mt. Tanner Ranger Station。

取得方法 完成主线任务Find Help即可，这是游戏的第一个任务，可以很简单地达成。

Holy Rolling 10点

成就说明 逃离Mt. Tanner并找到教堂的生还者。

取得方法 完成主线任务The Voice on the Radio即可取得。

Survivor 20点

成就说明 逃离Trumbull County。

取得方法 完成最终任务The Wall即可取得。

It Was Just a Police Action 10点

成就说明 查明军队发生了什么事。

取得方法 完成主线任务Sgt. Erik Tan即可取得。

Home on the Grange 10点

成就说明 成为Quentin和Becca的媒人

取得方法 该成就有可能错过。在任务Bad Tidings的对话选项中选择否，不将Becca过去是妓女的事情告诉Quentin，取得成就。需要注意的是一旦选择了是的话，则需要再次进行任务才有可能取得。

Arrested Developments 10点

成就说明 在法院看到某些东西。

取得方法 完成任务Trouble at the Courthouse即可取得，与法院系列任务密切相关，只有完成了The Law以及Civic Duty任务后才有可能开始Trouble at the Courthouse这个任务。

Gun Thugs 10点

成就说明 帮助The Wilkersons解决他们的内部纠纷。

取得方法 完成任务Neutral Observer即可取得，与The

Wilkersons 相关任务密切相关。需要提前完成 The Old Farmhouse、Accusations、A Helping Hand、Nervous Survivor、Unwelcome Guest 后才有 Neutral Observe 任务。

Pest Control
20 点

成就说明 在一天内摧毁 5 群由 Screamer Zombie 带领的丧尸群。

取得方法 时间充裕，可以等地图有多群丧尸再去完成，建议直接开车轧死丧尸群即可。

Watch the Birdie!
10 点

成就说明 让丧尸混乱以达成目标

取得方法 某些任务会要求玩家制造噪音来完成任务。利用鞭炮，闹钟或者车喇叭就能轻松取得成就。最早可以在主线任务 Lily's Brother 中达成，没有难度。

I Can See My House From Here
10 点

成就说明 完成环视活动。

取得方法 游戏最开始就能完成，爬到高处按下瞄准以环视即可取得。

Land Usage
20 点

成就说明 进行过所有的据点建设活动。

取得方法 只要建造所有的据点设施即可完成，需要注意的是有部分设施需要先建设工作台，因此可以先建设工作台再建造其他的设施，这些据点并不需要升级，直接建设即可。

Home Improvement
10 点

成就说明 建造据点设施。

取得方法 达成即可取得。

I'll Be There For You
10 点

成就说明 赚取 500 点以上的声望值。

取得方法 达成即可取得，由于增长缓慢，建议在一天内完成避免声望值下跌。

Mercy Shot
10 点

成就说明 在伙伴变异前杀掉感染的同伴。

取得方法 达成即可取得。

Come and Knock On Our Door
10 点

成就说明 迎接其他群体的幸存者加入到你的队伍中。

取得方法 当游戏进行到以教堂为据点之后，可以完成任务 Lay of the Land 来拯救其他幸存者，完成后即可获得。

Manifest Destiny
15 点

成就说明 建立 8 个前哨站。

取得方法 达成即可取得。由于前期的据点只能建设 4 个前哨站，因此该成就只能在后期移动据点到大的地方才能达成。

Everywhere You Look
20 点

成就说明 你的队伍中有 15 个人。

取得方法 幸存者队伍中要求有 15 个人，人数不够的话可以利用 Radio room 来搜索附近的幸存者，轻松取得。



Movin' On Up!
15 点

成就说明 重建据点。

取得方法 移动据点即可取得，选择地点后利用广播的 Relocate Home Base 指令就能达成。

Rule #1
10 点

成就说明 取得伙伴中的全部心肺技能。

取得方法 必须要求心肺等级达到 7 级并弄清全部的心肺技能才能取得。建议使用最初的幸存者 Marcus Campbell 完成，他在一开始就是等级 2 了，然后让他以心肺功能为主训练，例如到处乱跑等，到达 7 级就可以了。

Trust Me, I'm an Expert
15 点

成就说明 幸存者队伍中任一人达成技能专精

取得方法 在近战技能或者射击技能达到 8 级时候就能取得。

Horde Hoard
20 点

成就说明 在一天内摧毁 10 个丧尸群。

取得方法 达成即可取得。

Ya Always Were An A-Hole Gorman
10 点

成就说明 牺牲生命，杀出一条血路。

取得方法 要想取得该成就就必须牺牲一个幸存者，在开始前必须先装备有一枚手榴弹。先引来一群丧尸，并让他们击倒玩家，按 A 复活后，继续被他们打倒，随后屏幕变红，幸存者倒下时按下 RB 自爆即可取得此成就。

Torn Apart
10 点

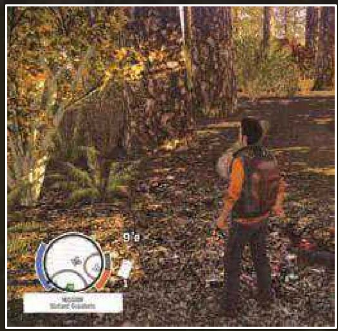
成就说明 被丧尸杀死。

取得方法 达成即可取得。

Get Yo' Freak On
10 点

成就说明 杀死每一种特殊感染的丧尸。

取得方法 达成即可取得。



The Bruce
15 点

成就说明 在一次爆炸中炸死 3 只以上的丧尸。

取得方法 该成就可以利用汽车爆炸的一瞬间解锁，或者找一个有瓦斯的位置，直接引爆即可轻松取得。

Double Dead
15 点

成就说明 用特殊攻击表演一次双杀。

取得方法 要达成这个成就只能利用拥有特殊能力“Powerhouse”的幸存者。Marcus Campbell 是最早能使用并且拥有该技能的幸存者之一。提升该技能到 6 级解锁双杀技能后，就可以在技能菜单中选择。利用该特殊攻击时，可以接近复数的丧尸，按下 LB+B，准备好时就能完成一次双杀并且取得成就。

Gotta Enjoy the Little Things
10 点

成就说明 利用车门杀死丧尸。

取得方法 达成即可取得。

Get Outta My Dreams
10 点

成就说明 用车轧死每种特殊感染丧尸。

取得方法 达成即可取得。

Vehicular Zombicide
20 点

成就说明 用车轧死 250 只丧尸。

取得方法 达成即可取得。

Badass
30 点

成就说明 利用同一个角色完成 50 次任务。

取得方法 达成即可取得。



一周目通关时间约50小时　文 宇宙人、狼来了、阿鲁　美编 心の永恒

讨鬼传		Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传		日版
	预定2013年6月27日	1～4人	7560日元
	对应机种为PSV及PSP		对应玩家年龄：15岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

PSV自发售以来，"《MH》系列"新作的呼声就从不绝于耳，但是Capcom对PSV态度却过于冷淡，迟迟没有相关消息发布。但既然有需求便有市场，有市场自然会引来其他厂商便跃跃欲试，本作就是Koei面向这个市场推出的效仿作之一。虽说是效仿，但的素质一点都不含糊，日本亚马逊网站上获得了4星半的用户评价，可见其得到了玩家的广泛肯定。如果你一直在期待PSV的"狩猎大作"，那本作便没有理由错过。

注：本攻略以PSV版为准。

角色创建

游戏一开始会让玩家创建一名角色，玩家给自己的角色起名字，并且自由选择性别、发型、发色、外貌、肤色以及声音。其中发型、外貌和声音每一个性别各20种。设定好之后系统还会让玩家选择一把初始武器，全部选好之后保存角色，然后就能进入游戏了。



泡沫之里主要设施详解

自宅

玩家居住的地方，房间中央的火炉是存档点，房间左侧的武器架子可以更换武器。房间右边的书桌放着角色收到的信件，部分信件还会夹带一些装备或者御魂奖励，比如输入了特典码之后就会收到相应的信件，查看之后就能收到特典道具。书桌旁边的传记书本能查看剧情梗概，以及重看剧情动画。背后墙上的架子是道具箱。本作虽然没有回复药之类的道具，但是打造、升级武器还是要用素材的，因此道具箱存放的基本上都是素材。缺钱的时候也可以在箱子里面卖掉一些存货较多的。道具箱初期只能装100种道具，但是完成特定的依赖任务之后就可以增加箱子上限。



自宅后面的门直接通往御役目所，门旁边有一块跳界石。

天狐：游戏前期触发了天狐的剧情之后它就会来到玩家的屋子里。玩家每次完成任务回来之后就能委托天狐去一个地点进行探索（前提是玩家主线中已经去过的场地），当玩家完成一次任务回来之后天狐也会带着搜集到的素材回来。天狐获得的素材数量随机，运气好的时候会带着满满一整页的素材回来。玩家没有获得过的素材天狐也可以拿回来，但是不会记录到笔记本中。所以有时候玩家打造武器的时候看见一些已有的素材但是笔记里查不到，这些多半是天狐帮忙拿回来的。

御役目所

御役目所相当于《MH》里的猎人公会，在柜台的木棉处可以接到任务和依赖，领取了任务之后就可以从旁边的门出击。柜台左边是武器架，玩家可以直接在这里更换武器。因此跟好友联机时如果想更换装备，不必退出房间了。跟御役目所中央的大和对话可以进入教学模式，跟右边工作台的秋水对话可以查看游戏相关的资料，包括人物、鬼、领域、用语，其中人物项还可以查看跟NPC之间的好感度。



赛钱箱：出击口旁边的赛钱箱祈祷，玩家可以根据"诚意"自由向赛钱箱捐款，根据玩家捐款的数额会有一定几率发动特殊效果。比如攻击力上升、会心上升等。捐款越多，发动几率越高。但是这些效果只会维持一次任务。有时候还会发动两个效果。随着

玩家捐钱总额增加，赛钱箱会变得更豪华（只能在单机的御役目所才会触发变化），第一次变化之后会追加祈祷内容选择，有“きっちり祈る”和“ばっちり祈る”两种祈祷方式，之后再选择“必胜祈愿”还是“好调祈愿”。祈祷内容有什么区别尚不明确，但祈祷出来的效果是差不多的，随意选择即可。

禊场

相当于浴场，自宅左边就是禊场的入口。完成依赖“禊场を作りたい”之后，回到家里调查书桌就能开放禊场。进入禊场要消耗“禊场使用许可证”，初次开放可以获得一张，之后可以从万事屋直接买到。泡澡能获得特殊效果，作用跟赛钱箱接近，效果也是维持一次任务。泡澡的时候还有一定几率碰到其他好感度高的角色。



禊场门外的牌子会提示现在泡澡是男性时间还是女性时间，蓝色为男性，红色为女性。在异性时间有可能遇到好感度高的异性角色，而且解锁一个奖杯。

神木之主

自宅右边的小路进去能看到神木之主，玩家可以用钱给它喂食，之后完成一次任务回来之后再去找它，它就会给玩家一些素材作为报酬。前期喂食的费用是200，随着喂食次数增加，消耗的金钱会越多，到后期甚至要给2000喂食一次。但是取回来的素材也会更加珍贵，有时候还能拿到BOSS的素材。神木喂食一定次数之后就会成长。成长到最大的时候（喂食费用1800）能解锁一个奖杯。建议玩家玩单机任务的时候每次回来都坚持去给它喂食。到第五章差不多结束的时候就能升满了。



锻冶屋＆锻冶系统

村子中间靠左的商店就是锻冶屋。每当玩家收集到新的素材（一般是击败新BOSS后得到的素材）之后，锻冶屋就会出现新的装备菜单，玩家只要搜集到足够的素材，并且交纳一定量金钱就能让工匠**たたら**制作这些装备出来。除了制作装备之外，现有的装备也可以进行强化。无论武器还是防具都有一个驯染度，驯染度是装备名字下方的槽，呈蓝色，随着玩家使用，驯染度就会提升，蓄满之后会变成橙色，这时候就可以拿去给工匠进行免费强化。强化之后，装备的参数会轻微提升，同时名字后面会出现一个“+x”，x是强化次数的数字，最高+9。随着强化次数增加，武器除了攻击力或会心率会上升之外，魂槽也会增加，魂槽最高有3个，也就是说可以装备3个御魂。

除了锻造之外，部分高级武器还要利用低级武器，加指定的素材强化上去才能获得。武器强化界面的右边是武器资料，其中“强化先”的内容里面，除了锻炼项之外还会有下一级武器的名字，一般显示是“???”，收集到相关的素材之后其名字就会显示出来，并且能看到素材表。此外，部分高级防具也要通过低级防具强化才能获得。

万事屋（よろず屋）

惟一的商店，由于本作没有回复道具之类的东西，所以万事屋卖的一般都是各种素材，以及过时的武器和防具（而且还卖得死贵），禊场使用许可证也可以从这里购买。素材类的道具有存库限制，买光了之后完成一次任务回来就会重新进货，进货的品种也是随机的，有时候也不一定有许可证。另外，玩家每次在万事屋消费（卖东西也算），有10%的数额会在画面上方累计下来，累计的数值越高，玩家跟万事屋的关系越好，进货的种类也会变得更加丰富。本作有一个奖杯也是要多在万事屋买卖东西才能获得。

祭祀堂＆御魂强化

从御役目所外面的楼梯下来之后左边就是祭祀堂（其实就一个巫女站在外面而已），祭祀堂有两个作用，一是强化御魂，玩家除了带御魂出去完成任务之外，还可以在祭祀堂直接花钱让其升级。每一个御魂可以强化到LV10，而每升一级就能获得一个特殊技能，但是最多只能保存三个。换言之学会第四个技能之后就要选择忘掉其中一个。“镇魂”则能让御魂还原到LV1，如果发现洗错了技能可以用这个方法补救。但是镇魂之后，在那个御魂上花了的钱是不会吐出来的，所以镇魂之前要慎重考虑。此外，单机流程进行到后期还可以进行合成，不过跟锻冶屋不同的是这里是用御魂跟武器进行合成。要求是将特定人物的御魂升到LV10，并且要有特定的武器。然后花钱就能将其调合出来。



跳界石（联机模式）

御役目所门外和自家里面的蓝色石头就是跳界石，用跳界石能进入多人模式的御役目所。注意平常我们进入的御役目所和跳界石里面的御役目所能接到的任务是不同的。如果用《MH》来对比的话，单机的御役目所就是村长任务，而跳界石里面就是集会所。跳界石里有三种模式，选择“**アドホックで游ぶ**”就是本地联机模式，用于跟身边的好友联机。“**ネットワークで游ぶ**”就是通过PSN跟不同地域的好友联机的网络模式。“**ひとりで游ぶ**”则是单人挑战。

本地模式有24个房间，每个房间可以进去4个人。选择网络模式的话，玩家之后可以选择创建房间（本部**を作る**）还是进入别人的房间（本部**を探す**）。创建房间的话玩家可以给房间起名、决定人数、限制进来的玩家进行度到什么程度、设定密码。行动方针和传达事项则是类似房间备注，一般不用设定。创建好房间之后就能等待玩家进来了。进入房间则有3个选项，“**クイック接续**”是快速随机进入房间，“通常检索”就是显示可以进入的房间，注意系统只会随机显示一部分房间出来，因此如果约好了跟外地好友联机的话，用“普通检索”一般都搜不到对方的房间，这时就要用“条件检索”了，条件检索可以检索房间名字，人数、进行度、方针。一般建议事先跟房主约



好，起个简单但又不怕重复的名字，这样就能轻松找到对方的房间了。

进入房间之后任何玩家都可以接任务，无论本地还是网络模式，一个房间最多只能容纳 4 名玩家。人数不足 4 人的时候除了可以找 NPC 组队之外，也可以选择好友列表中的好友，这时候他们由 AI 控制。

另外要注意的是，房间里如果有人接了任务，其他玩家是无法进入的。所以跟好友联机的时候一定要等齐人才接任务。

主菜单详解

御役目：查看身上接了的任务和依赖。

能力：查看角色的各项能力参数。以及身上发动了的技能，技能包括装备技能以及御魂所附带的技能。按△键可以翻页，能查看到身上的装备和御魂。

ミタマ装着：给身上的武器装备御魂，也可以查看身上所有御魂的详细资料。

手帐：查看资料，讨伐履历能查到讨伐过的鬼以及掉落过的素材，拾得履历可以查看各个场地捡到的物品情报，组合せスキル是查看御魂或者防具配搭起来发动的技能，手引き是查看教学，人别札是查看曾经一起联机的好友，好友的名片是会自动登录的，最多可以保存 50 名好友。

各种设定：对画面、音量、系统进行设置。

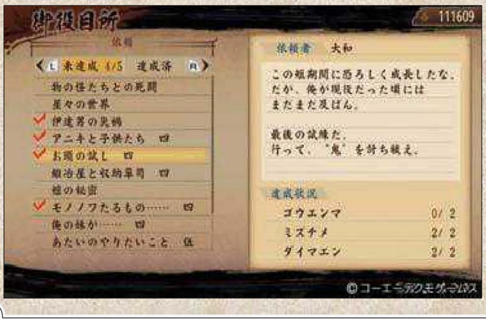
しぐさ：让人物做出特殊动作。

流程推进

任务&依赖

柜台的木棉处能接到两种委托，一种是任务、一种是依赖。任务系统跟《MH》类似，领取了任务之后马上出发，内容主要是讨伐指定的鬼，或者镇压几个鬼蜮。接了任务之后可以选择 NPC，最多可以四个人组队，换好装备武器就能出发，进入各个领域展开冒险。任务根据内容会有不同的限定时间，短的只有 5 分钟，最长的有 60 分钟。完成任务之后，有 30 秒的时间净化鬼的残骸或者搜集素材，然后回来大本营并清算任务的奖励。

依赖是村里各个 NPC 的委托，通常要求玩家交纳特定的素材或者讨伐指定数量的鬼，玩家一次可以接 5 个。完成后能获得各种报酬，一般是金钱或者道具，也有提升箱子容量之类的奖励。讨伐特定数量鬼的依赖必须接了才会开始计算，因此建议玩家只接讨伐类依赖，交纳素材那些看到素材够了就马上接了完成即可。



单机部分流程推进

虽然是多人联机共斗为卖点的游戏，但本作依然强调剧情的展现。单机模式的任务是以章节分级，一共七个章节。玩家将现有的任务完成了之后并不会马上出现新任务，而是要在村里跟头上有“！”号的 NPC 对话，或者到特定的地方触发剧情才会出现新任务。所以没任务的时候多到村里逛逛即可。



进度

跟单机部分不同，利用跳界石进入御役目所之后，里面的任务会以“进度”来划分等级。本作的联机任务一共有 10 个进度，难度也会逐渐提升。玩家必须完成关键任务之后（红色名字的任务）才能开启新的进度。多人联机的时候，玩家可以接的任务是由进度最慢的玩家决定，进度最慢的玩家能接什么任务，其他人哪怕进度更快也只能接那些任务。



战斗系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	移动
方向键 / 右摇杆	控制视角
□键	攻击 1
△键	攻击 2
○键	武器的特殊技
× 键	回避、受身、祈祷、拾取道具（回避动作有短暂的无敌时间）
R 键长按	鬼祓状态
R 键 + 摇杆	奔跑

按键	作用
L 键	调整到背后视角
L 键长按	锁定
Start 键	打开菜单
Select 键	发动鬼之目
□键 + × 键	特殊攻击动作
△键 + ○键	鬼千切（必须蓄满武器槽）
屏幕	
角色、右下角	发动鬼之目
右上角	地图放大、缩小
武器槽位置	发动鬼千切

异常状态

名称	效果
燃烧	持续受到伤害且不会出现残血，受到火属性伤害 2 倍，在地上翻滚 3 次左右可解除
毒	持续受到伤害，会出现残血
封印	无法使用魂振技能
破铠	防御力下降
气绝	无法行动，受到攻击（含同伴）可恢复
睡眠	无法行动，受到伤害增加
冻结	无法行动，受到伤害增加，但 HP 会徐徐回复

画面解说



1. 武器槽
2. HP
3. 气力，角色奔跑、翻滚以及使用部分特殊招式都会消耗气力
4. 地图
5. 同伴情报（包括使用御魂类型、HP 残量）
6. 魂振能力情报
7. 剩余时间，一般任务的限制时间是 1 小时，即一圈

领域

本作一共有古、雅、武、战、安、乱六个场地（领域），每个场地分成了多个区域。每一个任务都在这些领域的部分或所有区域中进行。区域之间的分界点有石柱，中间的圆形结界是蓝色表示可以进去，红色表示不能通过。如果圆形结界蓝色，但柱子闪着红光，表示另一侧是鬼蜮，进去之后除非清了里面所有敌人否则无法出来。游戏中也有很多要求玩家压制鬼蜮的任务，而且这些鬼蜮里面还可能混着BOSS在里面的。（宇宙人跟狼来了打某个压制鬼蜮任务的时候为了节省时间而分头行动，结果各自碰上了BOSS被困在鬼蜮里面，被迫单挑无法互相支援……）

采集

每一个区域的角落能找到发光点（用鬼之目可以轻易找出来），走过去按下 × 键就能拾取到一些素材。每个领域能采集到的东西都是不一样的，有很多装备需要的素材都是通过拾取获得，依赖要求交纳的东西也是。采集到的东西会记录在手帐菜单的拾得履历中，方便玩家下次重新查找。其中有一个奖杯是要求玩家完成全部拾取履历，所以平时要多去采集点捡东西。

道具净化：玩家在场地内有时候会拾到“穢れた物体”这种道具，而且名字是用红色字体表示出来的。这种道具类似于“《MH》系列”里的锈块，任务结束之后，系统就会自动对这些道具进行净化，变成一把武器。游戏中也有一个奖杯要求玩家净化道具10次。换言之捡到10个“穢れた物体”就能解锁奖杯。



地祇石

部分区域内能看到一些冒着灵气，类似墓碑之类的石头，这些就是地祇石。玩家走过去，按下 × 键一下就能进行回复。地祇石有两种，绿色的地祇石能回满HP，白色的能回满御魂使用次数。一般单区域的任务场地内都会有一个隐藏的白色地祇石，能为战斗带来很大的方便。



鬼之目

按Select键之后就会进入鬼之目状态，这个系统跟灵魂献祭的心眼类似。鬼之目状态下画面周围会变暗，气力会徐徐下降，但是能看到一些原本看不到的地祇石、采集点甚至隐藏敌人。原有的东西也会变得更清晰。



鬼之目另一个重要作用就是查看鬼的状态。发动鬼之目之后，大型鬼身上的破坏部位会用特别显眼的颜色表现出来。颜色代表了该部位的耐久度，完好状态是白色，随着玩家给予伤害累积，部位的颜色会慢慢依次变成黄色、橙色、红色，之后就能切断破坏。此外，发动鬼之目之后鬼身上还会出现两条槽，上面紫色的槽是表层耐力，攻击任何部位都能削减，耗光了之后鬼就会发怒。而下面一行红色的是鬼的HP。

锁定

长按L键就能进入锁定状态，锁定状态下用右摇杆推←/→能够切换锁定目标。对付大型鬼的时候，锁定是可以精确到部位的，比如打风切第二形态可以锁定它的角。但是系统默认是锁定本体，玩家很难自主控制或者切换锁定部位。但如果选用弓箭、锁镰、长枪这些可以手动瞄准的武器，瞄准一个部位之后再长按L锁定便有可能锁定到该部位。

攻击效果

跟《噬神者》系列”一样，武器打到鬼的身上出现的火花效果可以判断攻击是否凑效。



重要 打倒鬼的方法

大型的鬼寄宿这强大的生命力在体内，如果只攻击表面的身体是无法将其打败的。玩家必须先破坏他们的身体部位，此时这些部位的生命力就会表现出来（所以部位破坏之后我们会看到透明的“假肢”），此时再攻击这些地方才对大型鬼造成伤害。

如果将鬼HP上方的紫色槽打空，鬼就会陷入祸津日神（**マガツヒ**）状态，此时攻击它全身也是能造成伤害的。鬼受到一定程度伤害之后就会进入魂餐状态（**タマハミ**），此时整个场地画面会变色，鬼的身体也会变成深紫色，攻击方式会变得更加凶残，甚至有部分大型鬼变成跟之前截然不同的姿态，此时攻击其任何地方也是能造成伤害的。所以注意防守的同时也要积极进攻。



鬼千切

画面左上角，HP左边圆形的武器图标就是武器槽，随着玩家不断攻击，武器槽会慢慢填充，蓄满了之后按下△＋○就能发动鬼千切。鬼千切对杂兵一击必杀，也可以强制破坏大型鬼的身体部位（前提是可破坏部位），可以说是鬼之府的必杀技。建议用来破坏那些平时比较难攻击到的部位，或者损耗较小的部位。

鬼祓



绝大多数鬼的部位被破坏后残肢会留在场地上，此时鬼之府必须将这些残肢进行鬼祓，否则过一段时间之后，肢体就会回到鬼的身上，并且变得更强(比如业炎魔的手重新回去之后，拳头打到地面会残留着火的区域)。

净化的方法很简单，只要长按R键，鬼之府会进入鬼祓状态，此时以身体为中心会出现一个圆形的魔法阵(同时也是发动魂振的预备动作)。残肢如果在魔法阵内的话就会慢慢旋转升起来，同时出现一条紫色的槽并慢慢减少，槽耗光之后肢体便净化完成，不用担心再回到鬼的身上同时能获得相应的素材。如果多人同时鬼祓，净化速度会大幅提升。

同伴救援

当HP耗光之后，角色不会马上死亡，而是进入弥留状态并且头上出现一个圆形的槽。槽的绿色部分会慢慢减少，如果耗光了的话就会回到营地并计算一次撤退，长按×键也可以强制撤退。一场任务中如果整个队伍加起来如果撤退次数到三次，任务就会失败。如果同伴进入弥留状态应该第一时间过去进行鬼祓，这样就能让绿色的槽慢慢回升。当重新回满之后，该角色就会回复少量的HP并且复活。跟净化一样，多人同时救援能够令速度加快。



不过要注意的是，随着战斗不能次数增加，绿色槽初始的量会逐渐减少。换言之如果死得越多，救援难度会越高。最后同伴便有可能来不及救援而强制撤退。

御魂系统详解

御魂是本作最大特特色，因为鬼的出现，历史上很多名人的灵魂都被它们吞噬了。玩家击败了鬼之后就能将他们的灵魂解放出来，当然这是有几率的。解放出来之后，玩家可以将这些御魂寄宿在武器上，令武器获得特殊的能力。御魂是寄宿在武器上的，所以每把武器的御魂配搭都是独立分开，更换了武器之后记得根据需要重新配置御魂。



一把武器一开始只能附着一个御魂，但是随着武器强化次数增加，最多可以装备三个御魂。其中第一个御魂是主御魂，其余两个是副御魂。战斗中玩家只能使用主御魂的魂振技能，类型特征也只会表现出主御魂的特征。副御魂只有御魂技能以及组合技能影响到玩家。

御魂技能 & 组合技能

御魂技能是每个御魂角色之间最大的区别所在。正如前面所说，御魂每升一级能获得1个技能，但最多只能保留3个，每个御魂能学会的技能是不一样的。而如果同时装备有关系的两个或三个御魂还能发动组合技能。比如织田信长、丰臣秀吉、德川家康之类的组合。从大量御魂中选择自己需要的技能，以此发挥自己战术是本作最值得研究的课题之一。

魂振(タマフリ)

魂振是指鬼之府将御魂的力量激发出来，发挥各种效果，为战斗带来各种便利。魂振发动方式是R+□/△/○/×键，每一个键位对应一招魂振技能，游戏中每个御魂类型都有一套固定的魂振技能组合，玩家不能随意更换配搭。每个魂振技能都有发动次数限制(所以用起来更像是道具系统)，根据人物不同，次数会有小偏差。魂振发动之后有一个散热时间，散热过程中该键位会变成灰色，从深浅度能看到散热情况，重新变回彩色之后才能再次使用。越好用的魂振技能散热时间越长，使用次数也越少。一般来说，○键位置的魂振技能是最重要的，次数也是最少的。×键位置的是治愈。魂振次数用完之后，找到白色的地祇石拜一下就能全部回复。



御魂类型



攻

主要特征：擅长进攻的御魂，进入鬼祓状态的时候附带气力上升速度加快的效果，就算发动了气力消费的技能依然会回复。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	浑身	一定时间内攻击力上升
△键	吸生	一定时间内，攻击能吸收敌人的体力
○键	军神招来	一定时间内所有攻击全部会心
×键	治愈	回复HP

防

主要特征：擅长防御的御魂风类型，选择了防类御魂之后HP下方会出现一条防御槽，当玩家受到伤害的时候会先扣减防御槽，防御槽耗光之后才会消耗HP。防御槽只要进入鬼祓状态就能徐徐回复，一般只能回复到约1/6HP的长度，但发动坚甲之后可以增加到1/3HP。防御槽耗光前角色受到攻击不会出现硬直(甚至不会被深渊的蜘蛛丝缠住)。



魂振技能

键位	名称	效果
□键	挑发	一定时间内防御力上升，同时会吸引敌人注意力
△键	坚甲	防御槽瞬间恢复并增加到约1/3HP的长度
○键	天岩户	一定时间内完全无敌
×键	治愈	回复HP



迅

主要特征：擅长灵活立回的类型，所有行动的气力消耗量减少。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	韦驮天	一定时间内移动速度提升，气力回复速度上升
△键	空蝉	能抵挡一次攻击，并且攻击硬直可以用翻滚取消掉，效果能维持到受到攻击为止
○键	科户ノ风	一定时间内攻击速度提升，气力消耗量下降
×键	治愈	回复HP



愈

主要特征：擅长回复的御魂，魂振技能几乎都是回复型。用普通攻击打到我方成员可以回复他们的异常状态，自身的回复效果也会有所提升。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	武神ノ砦	一定时间内、区域内所有同伴气力徐徐回复
△键	女神ノ社	设置一个只要站在范围内就能回复 HP 的魔法阵，魔法阵能维持一小段时间
○键	变若水	范围内所有我方成员的体力、气力、异常状态全部回复，战斗不能的同伴也能复活
× 键	治愈	回复 HP

魂



主要特征：擅长远距离攻击的御魂类型，装备了这个类型的御魂后，鬼祓状态下御魂头像上方会出现魂槽（用 5 个发光的珠子表示），维持着鬼祓状态魂槽就会积蓄（约 1 秒亮 1 格），积蓄值越高，魂振效果会越强。

关于魂锁定：选择了魂类型的御魂后，鬼祓状态下鬼的身上会出现一个红蓝色的锁定标志，为了跟普通的锁定区分开这里将其称为"魂锁定"。魂锁定的位置是玩家最后一次用普通攻击打中的鬼，大型鬼可以精确到部位。追驱会朝着魂锁定的地方微调方向，但原则上还是要正对着目标才有可能打中。连升因为是范围技，发动位置就是被魂锁定的鬼所在地，与部位无关（或影响极小）。破敌之法则会直接在魂锁定的地方爆炸，不需要正对着鬼，也不用担心 MISS，因此是除了鬼千切之外进行部位破坏的神技，没技能强化的前提下蓄满魂槽发动两次，大多数鬼的部位都能打下来。

发动一次魂振之后，魂锁定就会消失，这时玩家必须再用普通攻击重新锁定，连升和破敌之法发动时如果没有进行魂锁定，发动位置就会变成玩家自己的所在地，追驱则不会微调方向。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	追驱	正前方发射带轻微追向效果的炮弹，魂槽越高，射出的炮弹越大
△键	连升	在鬼的脚下喷出光柱造成伤害，魂槽越高，范围越大，但光柱不会随着鬼移动，因此使用时要确保目标在静止状态下
○键	破敌之法	直接在被锁定的地方发生爆炸，威力惊人
× 键	治愈	回复 HP



隐

主要特征：擅长特殊支援的御魂类型，在敌人的背后攻击会更容易打出会心。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	秘针	放出紫色的能量球，BOSS 的身体部位碰到后会被插上长针，被插上针的部位防御力会下降，能量球维持时间很短，但范围比实际看到要大，通常能刺到多个部位
△键	隐形	发动小范围隐形区域，同伴站在区域内敌人无法感知到其存在，区域维持一段时间后消失
○键	不动金缚	发动后地上会出现麻痹陷阱，鬼碰到后一定时间内无法动弹
× 键	治愈	回复 HP



空

主要特征：擅长空间支援的御魂，鬼祓范围内的同伴魂振技能散热时间缩短。

魂振技能

键位	名称	效果
□键	缩地	往前方瞬间移动
△键	祓殿	将鬼祓阵固定下来，一定时间内在发动的地方维持鬼祓阵的效果，在该处可以净化恶鬼的肢体或救援同伴
○键	虚空ノ颚	制作出次元狭间，能在一定时间内吸住恶鬼（恶鬼无法离开，但依然可以攻击），恶鬼被吸住同时还会持续受到伤害
× 键	治愈	回复 HP

赌

主要特征：依赖运气的御魂，魂振技能基本上都跟运气挂钩。鬼祓成功之后会随机回复魂振技能的使用次数。



魂振技能

键位	名称	效果
□键	运否天赋	随机发动一种其他风格的魂振技能，也有可能没任何效果
△键	おみくじ	从大吉、吉、凶、大凶四种运势中抽奖一次，根据运势攻击力和防御力会发生变化，抽到大凶还会陷入异常状态，运势的效果会维持一定时间
○键	幸魂	区域内所有同伴魂振使用次数随机回复一部分
× 键	治愈	回复 HP

武器介绍 & 使用心得

太刀



基本操作

键位	动作
□键	速攻击，重视速度的四连斩，威力相对较低
△键	强攻击，重视威力的三连战，速度相对较慢
△键（蓄力）	真空斩，带剑气的蓄力斩，可三段蓄力，发动后可接△

基本操作	
键位	动作
○键	残心发动 / 残心解放，发动后气力会徐徐下降，此时普通攻击能在敌人身上留下刀伤，随着攻击次数增加，刀伤的颜色会从白色变成黄色，再到红色，再次按下○键或者气力用完（且没陷入受创硬直中）的时候会发动残心解放，解放后鬼身上出现刀伤的地方会再次受到伤害，伤害视刀伤的颜色而定，红色最高
□+× 键	翻身斩，带往前位移的横扫斩击，会消耗一定气力，但可以取消攻击硬直并再衔接上普通攻击
鬼千切	动作跟翻身斩相似，攻击范围较大，容易命中，但缺点是无法打到高处的目标

推荐连段

太刀的连段非常丰富，DIY 空间大，这里仅列出一部分配搭供大家参考，此外，活用翻身斩取消硬直衔接可以让连段变化更加丰富。

△□△△ / □□△□△□□ / □□△△△ / 蓄力△→△△□△□□

性能综述

最优雅经典的武器，输出稳定，因为有翻身斩的存在，招式变化非常灵活，但缺点是跟手甲一样几乎没有对空手段，面对一些体型大的 BOSS 经常打不到高的部位，只能靠不断攻击腿部等位置造成失衡，然后找机会发动鬼千切——但依然有很多 BOSS 无法实现全破。太刀的攻击范围优秀，攻击动作硬直较小，配合翻身斩能表现出很好的机动性，但气力消耗相当激烈，御魂应该选择一些方便回复气力的。残心是提升输出的重要手段之一，但因为持续消耗气力的原因，只能在 BOSS 陷入长时间硬直的时候才能发挥出真正价值。武器槽积蓄速度比不过锁镰和双刀，但速度还算满意。实战中主要围绕敌人低处的部位进行输出，积蓄武器槽同时给同伴制造机会。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：攻类型的御魂在鬼祓动作中可以加快气力回复，对气力消耗激烈的太刀来说是比较重要。浑身、军神招来等技能可以

迅：迅的气力辅助技能可以有效帮助太刀维持残心的时间，让玩家有更充足的时间在怪物身上打出红色刀伤。空蝉附带的攻击硬直取消效果能让太刀动作更灵活，而且一定程度上减少了气力槽耗光时被敌人打飞导致无法发动残心解放这种情况发生。

空：因为残心是不断消耗气力的技能，所以太刀的气力消耗比较激烈，进攻时没有气力回避的情况很常见。空属性御魂配合"魂锁"技能之后，这就能在攻击的时候用"缩地"躲开敌人的反击，提高了太刀的生存空间。





锁镰

基本操作	
键位	动作
□键	分铜攻击，中距离四连击
△键	镰攻击，短距离三连击
△键（冲刺或接在□后）	向前小跳使出镰攻击
□键（蓄力）	分铜射出，蓄力过程中可以用右摇杆或方向键进行瞄准，命中后能拉扯目标让自己飞跃起来，飞跃过程中可以接镰攻击三段
○键	瞬迅印，发动后玩家双手会发光，身体变轻并且气力徐徐下降，各种攻击之后可以接分铜射出
□+× 键	后跃打击，用分铜叩打前方同时往后跳跃一段距离，会消耗气力
鬼千切	发动后进入瞄准动作，按下□/△/○键将镰部分投掷出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出，可以空中发动。

推荐连段

分铜四连击→镰三连击→后跃打击（可循环）：地面主力连段，攻击次数最多且可以无限循环，不过打点不好控制，输出也远不如太刀和手甲。根据需要可以减少分铜攻击和镰攻击的连击数。

（瞬迅印）分铜射出→空中镰三连击（可循环）：锁镰的主力连段，发动瞬迅印之后不断在空中重复分铜射出和镰攻击，实现超高速的无限连，对破坏大体型鬼较高的部位有奇效。

性能综述

锁镰的主要特点是攻击力偏低，但攻击范围广，万能型武器。分铜攻击是除了弓箭的射击之外距离最近的普通攻击，进行地面战时可以在绝大多数大型鬼的攻击范围外施以打击，安全度高，单机模式后期单挑多 BOSS 的任务中推荐这种保守的打法。分铜攻击一般是水平面的，但锁定了大型鬼之后能够向着目标部位进行斜面攻击。镰攻击威力比分铜高，但是速度慢，范围小，在地面的时候很少用，一般是配合连段来用。

锁镰真正强大的地方在于其远远凌驾于其他武器之上的空战能力，发动瞬迅印之后，锁链在空中也能使出分铜射出，这样就能攀着 BOSS 的身体飞到较高的地方进行接近打击，只要气力没有用完，锁镰就可以一直在空中钉着 BOSS 咬。此外，空中镰三连击速度比地面快得多，输出也会飞跃般提升，速度丝毫不亚于双刀，华丽度满点。

由于空战的时候连击速度快，所以武器槽积蓄速度也远高于其他武器，一场战斗中如果表现出色的话可以发动鬼千切 5 次以上。加上可以空中发动鬼千切，因此其部位破坏能力也绝非其他武器所能比拟的。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：锁镰攻击能力迅猛，而且攻击机会也相对比其他武器多，攻类型一定程度上能弥补攻击力低的缺点，充分利用浑身和军神招来的发动时间能轻易提升输出。

迅：迅类型的魂跟锁镰可以说是绝配，两个魂振技能都有气力相关的辅助效果，能让瞬迅印持续时间更长，笔者甚至试过发动一次韦驮天的时间内就蓄满了一次鬼千切，可见这个配搭的强大之处。另外由于瞬迅印在空中是不能使用翻滚回避的，猛攻的同时自己也是无防备的状态。空蝉可以防止自己被轻易拍下来，配上"空蝉强化·二段"效果更佳。

魂：发动瞬迅印耗光一行耐力槽之后，正好可以跑到角落蓄力发动一次连升或者追驱，这样气力正好能蓄满并继续进攻。由于几乎没有锁镰攻击不到的部位，所以一些原本难攻击到的部位攻击一次之后就能用破敌之法制造巨大伤害。

手甲



基本操作

键位	动作
□键	可进行四连击的通常攻击，攻击距离很短，几乎要贴近敌人才能命中。前三次连击后都可以接△键的赤热打击（可蓄力），在攻击命中前的瞬间按□键或△键输入指令（JC），成功的话必定出现会心一击
□键（冲刺时）	向前滑走一小段距离后发动普通攻击
△键	只能进行一次攻击的赤热打击，命中的部位会变红，防御力降低
△键（蓄力）	可以三段蓄力，蓄力后赤热打击的威力增加以及降防效果提升
○键	连打○键可发动百烈拳，同时气力槽不断减少，持续命中敌人时，百烈拳攻击频率随连打时间而增加，停止连打后还会追加一记威力较大的直拳
□+× 键	摆出防御姿势，可防住来自正面的攻击，防御时气力槽不断减少
鬼千切	举起手甲狠狠捶地，攻击范围较小，一定要靠近敌人后发动

推荐连段

通常攻击三连击→赤热打击：最常用的起手连段，好处在于可以给敌人造成较大伤害的同时附加降防效果，让同伴的进攻更有效率

通常攻击四连击：手甲前三次普通攻击都 JC 成功达成会心一击的话，第四击再 JC 成功时攻击力会大幅增加，并且之后可以在不作出停止动作的情况下继续通常攻击，如果能保证每一击都 JC，那就可以让普通攻击形成无限循环。

性能综述

手甲的特点在于高输出，不过对应地速度和攻击距离上就大打折扣，因此在起手攻击时一定要确保离敌人够近。手甲的攻击速度较慢，不过这也让 JC 变得相对轻松，而 JC 后必定会心一击的高回报也成为了手甲的战术核心，想让手甲发挥出最大威力，先练好 JC 再说。手甲在拔刀状态下按 × 键为滑步，移动距离较短，但是可以利用这个操作来取消已输入的下次攻击，以此来躲避敌人的攻击。要是敌人的攻击范围较大，此时使用滑步就比较危险了，于是防御姿势就成了重要的保命手段，让然被打中还是会受到少量伤害，要保证自身有足够的血量进行防御才行。需要注意的是，防御姿态只能挡住正前方的攻击，受到侧面和背后的攻击还是会被揍飞的，在进行防御时要注意自己的朝向。

△键的赤热攻击可让被击中的部位降低防御，可以使用这招给自己和同伴变相提升攻击力，并且这招蓄积的武器槽较多，BOSS 倒地时来个三段蓄力的赤热攻击也是不错的选择。百烈拳的发动时机为 BOSS 产生大硬直时，在 BOSS 快起身前一定要收手，否则最后一击大威力直拳打漏了就可惜了。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：重视攻击的手甲配上攻类型的魂简直堪称杀戮兵器。由于 JC 后的所有攻击都必定会心，因此增加会心率的技能可以优先排除掉，增加武器槽蓄积量的“鬼千切初段”或“鬼千切皆传”，以及会心一击时增加攻击力的“一闪”或回复气力槽的“斗志”等，魂振技能“军神招来”配合“斗志”可以让玩家使用百烈拳的时间大幅延长。其他的技能可以配强化魂振技能“浑身”以及增加攻击力的。

防：由于手甲本身拥有防御姿势，这样一来使得防类型的魂自带的防御槽的作用可以被最大程度地利用，使用“挑发”后正对敌人使用防御姿势，可以以最小的代价吸引敌人火力，为同伴创造进攻机会。技能方面配上吸引敌人的“异彩”，加防减速的“冷静沉着”以及提升防御力的技能。

枪



基本操作

键位	动作
□键	突刺攻击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接△键或○键的攻击
□键（蓄力）	最多可进行三段蓄力，蓄力时可控制准心移动，松开按键后发动突刺攻击，后续按□键可发动威力较高的烈尘突
△键	枪纂打击，最多可进行三连击，任意一击之后都可以接○键的攻击
○键	鹰袭突，可进行四段蓄力，松开按键后高高跃起用枪向下突刺敌人，落地时攻击小范围敌人
□+× 键	发动枪衾，可进行最大三段蓄力，发动过程中气力槽不断减少，此招可阻止敌人的突进类攻击
鬼千切	发动后进入瞄准动作，按下□/△/○键将长矛丢出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出

推荐连段

突刺三连击→枪纂三连击，这也可以说是枪惟一可以称得上连段的招式，突刺三连击后先观察 BOSS 动向，如果准备发动攻击就立即往安全的地方翻滚，如果处于发呆或移动就靠近用枪纂攻击。

性能综述

枪用起来比较难，难点在于如何把握时机使用主力输出招式“烈尘突”以及活用“枪衾”对 BOSS 造成硬直。枪的突刺和枪纂打击威力平平，攻击速度也不算快，惟一的优势在于突刺攻击距离较远，可以及时躲开 BOSS 的一些大范围招式，而真正有威力的招式是“烈尘突”和“鹰袭突”，不过“鹰袭突”需要四段蓄力，会大量消耗气力不说，腾空时还有可能被打下来导致后续攻击无法发动，因此一般只在非常安全的情况下才会使用这招来破坏部位，或不蓄力接在三连击后用来调整站位。“烈尘突”的攻击范围仅为中距离，算是蓄力和突刺的时间，大概有 3～5 秒是无法进行位移的（根据蓄力程度而异），因此熟悉 BOSS 的招式并算好提前量进行蓄力是必修课。枪衾可以在阻止敌人突进攻击的同时对其造成伤害，不过 BOSS 的部分招式需要二段甚至三段蓄力后才能成功阻止，不过能阻止的攻击也仅仅是突进类，没想象中那么好用。

推荐御魂 & 技能配搭

攻：由于“烈尘突”和“鹰袭突”有着不俗的威力，如果对自己的立回有信心的话，完全可以发动凌厉的攻势打得敌人还不了手。技能方面可以配上增加攻击力和会心一击率的，缩短蓄力时间的“精神统一”也非常好用。

迅：在还不能完全掌握 BOSS 的行动之前，可以搭配迅类型的魂，不但行动时能减缓气力的消耗，加速和抵挡伤害的魂振技能也很好用。技能可以搭配移动速度提升的“俊足”，增加枪衾反击伤害的“反击ノ要塞”等。

www.docin.com



基本操作

键位	动作
□键	一矢射，通常攻击，不仅可以通过多段蓄力来增加招式的威力，也可以输入十字键的方向来随心所欲地调整射击的位置，同时还能一边蓄力一边利用左摇杆进行移动，灵活度非常高，也是破坏部位的主力招式之一
△键	组合箭，可以通过连续的两次或者三次按键来实现组合箭2、3的特殊射击，其中只输入一次△键的攻击为具有一定贯穿性的中距离射击，威力偏低；输入二次为前方散射，可以命中多个目标但同样威力偏低；输入三次为爆破攻击，箭触碰到敌人或者其他物体后会散落出烟花状的攻击，是组合箭中最实用的攻击
□+× 键	印矢，该攻击可以进行2次蓄力，第一次蓄力为散射出3把箭矢，第二次蓄力则为抛物线轨迹的5把箭矢。被箭矢命中的敌人身上会出现白色的发光印记，之后再以任意攻击命中该发光的部位就能引爆（同伴的攻击无效，只有自己的攻击可以引爆），因为本身的攻击力不高而且需要较长的准备时间，所以最好在大型鬼出现硬直或有队友掩护的情况下再使用
○键	咒矢，使用时需要长按○键蓄力，画面中会出现一个圆圈，利用圆圈锁定敌人后会出现“射”字样的小图标，此时松开按键就能自动射出带有追踪性能的箭矢，注意从拉弓到放箭的过程都需要气力槽支持，此外可以同时锁定多个目标，破坏部位时非常便利。注意使用咒矢时有较长的准备时间，如果不是为了针对某一部位进行输出，那么还是用通常攻击比较实际
鬼千切	发动鬼千切后玩家会进入蓄势待发的拉弓状态，随后可以输入□/△/○里的任意一键进行射击，一段时间后不射击的话系统会自动放箭
□+× 键	后跃打击，用分铜叩打前方同时往后跳跃一段距离，会消耗气力
鬼千切	发动后进入瞄准动作，按下□/△/○键将镰部分投掷出去，瞄准状态下过一段时间没输入指令也会自动射出，可以空中发动。

推荐连段

与其他武器不一样，弓的招式基本都是单招，这里推荐一些招式搭配。印矢→咒矢/组合箭3：两者的区别在于前者主要用来破坏部位，而后者为无差别的输出，当然也可以省略印矢直接用组合箭3攻击。面对杂兵时建议充分发挥远距离的优势，从远处使用攻击力较高的咒矢直接攻击杂兵，当然也可以直接用三段蓄力的通常攻击，面对体型较大或移动缓慢的敌人，可以考虑在中距离用组合箭3。

性能综述

严格来说弓是游戏里惟一的远程武器，因为不用和敌人近身缠斗，所以灵活性和安全系数都相当高。弓本身的伤害其实并不高，而且攻击频率也属于中等偏下的位置，但可以对弱点部位进行高效安全的远距离集中打击是弓最大的优势，破坏部位的能力可以说是所有武器里边最强的。单机面对大型鬼时需要借助进攻型的御魂或技能来弥补攻击力的不足，否则战斗时间会拖得比较久，平时基本只用通常攻击和组合箭3进行输出，如果要使用咒矢的话最好先用印矢铺垫一下来提高基础攻击力。相比起大型鬼，单机时单挑动作迅敏黏人的小型鬼更为头疼，建议多利用AI同伴来为自己清理杂兵。联机时建议搭配辅助型的御魂来支援队友，当然也可以一边支援一边进行拿手的部位破坏工作。虽然有自动锁定系统，但还是建议玩家手动瞄准攻击的位置。

推荐御魂 & 技能配搭

魂：单机时弓的标配御魂，先利用通常攻击或咒矢锁定大型鬼的部位，然后再用追驱或者破敌ノ法来进行精确打击，注意追驱的追踪性能非常有限，使用时基本要保持正面对着敌人，否则攻击容易落空，破敌ノ法的使用次数有限而且冷却时间较长，因此推荐用来破坏如头部的角等位置比较偏的地方。连升在一定程度上保证了输出，同时也可以对大型鬼身上面积较大的部位进行破坏。

愈：因为时刻与大型鬼保持距离，所以联机时可以考虑搭配愈型的御魂来辅助队友，同时也可以从远处狙击大型鬼的特定部位，可攻可守非常万能，虽然缺乏攻击性的技能，但输出方面可以交给装备近战武器的队友。

隐：同样是辅助型的御魂，只不过隐型更注重输出，秘针可以有效地提高对大型鬼部位破坏的效率，隐形也可以一定程度上避免自己成为大型鬼追击的目标。





推荐连段

（地面□×5→△→空中□×4→空中↓+△）×N：对付一般杂兵的高密度连段，注意在跳跃攻击后接空中□时要稍微延迟，否则可能会打点过高无法对地面或低空中的敌人造成判定；最后的飞燕要也要延迟使用，目的是缩短飞燕的移动距离避免招式挥空。

地面△→（空中△×N→空中□×4）：专门用来破坏大型鬼部位的空中连段，初始的连续△是为了调整高度，腾空到合适的高度后再开始用空中□×4输出，之后可以再利用空中△来维持腾空状态继续输出，也可以用鬼千切代替空中□来直接破坏部位。

基本操作

键位	动作
□键	通常攻击，又称为速攻击，攻击密度高但威力偏低，最多可进行5连击
△键	跳跃攻击，命中敌人后自身会垂直腾空，注意腾空后气力槽会缓缓减少
△键（蓄力）	地袭，可进行多段蓄力，但是一旦进入蓄力状态后就无法改变出招的方向，命中敌人后的效果与跳跃攻击相同但腾空高度更高，推荐用法是在大型鬼出招时躲在招式的判定范围外蓄力，等敌人的招式结束后再立即使用地袭
○键	回天，双刀的代表性招式，使用时需要消耗气力槽，该招的范围极广并有多点攻击判定，而且可以通过长按来延长攻击的时间，除了可以在被杂兵包围时用来解围外，利用多点判定的特性在大型鬼出现硬直时能给予其极高的伤害，注意招式触碰到敌人时自身会被弹出一小段距离，因此面对大型鬼时要调整好位置再使用
空中□键	空中攻击，可进行4连击，在最后一次攻击结束后会处于缓缓落回地面的无防备状态，在对付大型鬼时这种无防备状态相当危险，推荐用后续的招式来取消该种不利状态
空中△键	双突，垂直叩落至地面的招式，命中敌人后自身会再次腾空，可以通过输入方向来稍微改变一下腾空的轨迹。此招可以说是双刀的核心招式之一，在破坏大型鬼上部的部位时十分活跃

基本操作	
键位	动作
空中↓+△键	飞燕，出招后自身会往正面的斜下方向急袭，因为落点较难掌控，所以使用时主要作为空中□键攻击后的快速落地收尾招式
□+×键	疾驱，输入完指令后自身进入消耗气力槽的奔跑状态，期间可以输入方向来改变奔跑的方向，疾驱中输入□键可以一边保持奔跑状态一边使用疾斩（威力和密度都类似于速攻击）。因为跑动的关系，较难对同一个点进行持续输出，再加上会不断消耗气力，所以对付大型鬼时还不如直接用一般的□键攻击；疾驱中输入△键为跳跃攻击，性能完全一致；输入×键为解除奔跑状态
鬼千切	出招后会将双刀以回旋镖的轨迹丢向前方，距离比想象中的远，但是想针对大型鬼的特定部位使用的话还是建议近距离发动，双刀的鬼千切优势在于空中也能发动，配合空中△键攻击调整高度后能轻松破坏大型鬼上部的部位

性能综述

与大多数游戏中的设定类似，双刀在本作中拥有最高的攻击频率，作为代价，它的单招平均攻击力是所有武器中最低的，而且招式基本只能在贴身的距离下才能命中敌人。为了弥补攻击力的不足，建议选择属性数值较高的武器。所有招式中，□+×键的疾驱基本只能在清理杂兵时一用，实用价值偏低基本可以忘掉此招的存在；回天的爽快打击感以及多点判定的设定很容易让人上瘾，但在使用时一定不能贪刀，除非大型鬼处于长时间的硬直状态，否则使用回天时一定留一点气力用在收招后的翻滚回避上，因为绝大部分的大型鬼在从硬直中恢复过来后都会出招，此时就要及时翻滚躲避。需要注意的是回天对队友也有攻击判定，也就是说命中队友后自身同样会被反弹出一小段距离，利用这个特点，将站位调整成"大型鬼→自身→队友"的话能使回天的多点判定得到最大的回报。跳跃攻击以及空中的双突，其主要的作用是用来破坏大型鬼的上部部位，连点△键+手动调整方向能最高效地腾空到理想的高度并顺势对大型鬼特定部位如头上的角等部位进行输出。在空中输出过后要避免进入无防备的落地状态，招式介绍里也提到过飞燕可以快速落地，但要注意使用飞燕的前提是有气力槽，所以千万不要等气力槽清空的时候再输入飞燕的指令。

推荐御魂＆技能配搭

攻：该类型的御魂可以说是双刀的标配，通常情况下以浑身来提升攻击力并集中对大型鬼的某个部位输出，务求尽快破坏部位或令其出现踉跄；军神招来只推荐在大型鬼出现极大的硬直时使用，配合浑身以及提升攻击力的技能，然后再使用回天便可以在短时间内给予大型鬼极大的伤害，体力偏低时也可以顺势搭配吸生来使用。

防：相比起攻型的御魂，防型的御魂更考验玩家的技巧。首先玩家要熟知大型鬼每一招攻击的大致伤害，主动躲开攻击力较高的招式，然后利用防御槽来抵消威力偏低的招式，抵消招式时如果防御槽没有清空，那么玩家本身不会出现受创硬直。除非对自己的操作非常有信心，否则挑发只推荐搭配全身无敌的天岩户来使用，或者在同伴陷入危机时用来吸引敌人的注意力。至于坚甲的使用时机则是在防御槽已经清空，但大型鬼又刚好露出破绽的时候发动，如此一来可以为安全输出争取更多的时间。

迅：类似于攻型御魂的搭配，不同的是韦驮天和科户ノ风都是作用于速度和气力槽而不是攻击力，虽然爆发力略显不足，但灵活性较高，韦驮天的持续时间较长、科户ノ风则可以使用4次，在空蝉的掩护下同样可以利用回天来输出，而且无需像攻型御魂一样等待进攻的时机，此外也可以考虑多用消耗气力槽的跳跃滞空攻击来针对大型鬼高处的部位进行打击，大型鬼的不少攻击都对高处没有判定。



隐：选择该类型的御魂时主要通过秘针来降低大型鬼的防御，然后再利用不动金缚在短时间内束缚敌人，接下来就可以集中火力攻击敌人的某一部位，但是由于不动金缚的使用次数有限，所以建议在和朋友组队时再选择该类型的御魂，争取在短时间实现最大输出。隐形的不安定因素较多，对于基础攻击力较低的双刀来说比较鸡肋。

单机模式全大型鬼讨伐攻略

深渊／真渊

ミフチ／マフチ



弱点属性

火／风

可破坏部位

腿 ×6

钩爪 ×2

主要招式

共通招式

钩爪二连击：普通攻击招式，钩爪劈砍的位置为BOSS面对的正前方，移动到侧面就毫无危险了。进入祸津日神状态会变成三连击，最后一击为两只钩爪竖直向下劈砍，威力较大。

吐丝：朝正面三个方向吐出三个丝线球，威力不大，但是被命中后会被丝线束缚，快速摇动左摇杆可以挣脱。进入祸津日神状态这招会变成朝正面突出大量丝线，攻击范围内所有玩家。

冲撞：直线撞击玩家，使用枪衾可以阻止这招。进入祸津日神状态时冲撞之后会追加钩爪二连击。

回旋斩：使用这招之前会将钩爪抬起，准备动作非常明显，之后旋转身体攻击自身四周的玩家，威力较大，看到准备动作后要及时远离其攻击范围。

小跳：向前小跳一段距离，落地时带攻击判定，威力很小。

旋转追击：进入魂餐状态后必定使用这招，BOSS竖直身体，一边旋转一边追击玩家，移动的同时会向身体两侧抛出石块。停止追击后会放出两只小怪，之后结束魂餐状态。

真渊追加招式

喷射石块：和深渊的吐丝攻击类似，石块攻击力较高但不附带束缚效果。进入祸津日神状态后这招会变成与深渊一样的吐丝攻击。

钩爪戳击：用钩爪以较快的速度向正前方攻击四次，全部命中伤害非常可观。

讨伐要点

由于是流程中遇到的第一个BOSS，因此难度不会太高，大部分招式的动作明显且不具备致命杀伤力，除了旋转类招式外，其他招式的攻击范围都是正前方，因此玩家只要在BOSS侧面攻击并及时躲开"回旋斩"就会相对安全。六只脚全破没有难度，两



只钩爪平时的位置较高，可以待其进入祸津日神状态后引诱它使用钩爪三连击，最后一击过后钩爪会停留在地面一段时间，此时打点较低的武器也可以进行攻击破坏部位。真渊的钩爪较大，在发动钩爪二连击时有可能会攻击到其第一对脚附近的玩家。将 BOSS 的腿破坏掉后，跳跃以及冲撞后会出现硬直。

风切 / 天切

カゼキリ/ アマキリ



弱点属性

地 / 无

可破坏部位

腿 ×4
角 ×2
尾巴
刃角（第二形态时出现）

主要招式

前期共通招式

撕咬：向正前方撕咬 1 ~ 2 次，攻击距离很短，几乎没有威胁。

爪击：向左或右挥动前爪攻击。

甩尾：甩动尾巴并发出真空波，攻击前方或后方一段距离内的所有玩家。攻击前方时会后跳并甩尾，攻击后方则直接甩尾。

冲撞：移动速度较快，冲撞时有一定几率追加扑咬动作。

向正前方攻击的同时自身往后跳，这招几乎没有准备动作，近距离时尽量不要站在它的正前方。

原地旋转：进入祸津日神状态后会立即发动，因此看到其身体变色后就要立即远离。

天切追加招式

光球：吐出两个光球攻击远处的玩家。

第二形态

风弹：进入魂餐状态会使用的招式，朝正面三个方向吐出三个风弹，天切吐出的为光球。

原地风刃 / 天刃旋转：进入魂餐状态会使用的招式，发动此招前会有非常明显的准备动作，会左右摇头两次并发出怒吼，玩家有足够的时间远离 BOSS。

旋转扑咬：魂餐状态专用招式，旋转着身体扑咬玩家，一般会来回扑咬两次。破坏刃角之后无法使用。

旋转攻击：魂餐状态会使用的招式，旋转自身攻击玩家，此招带一定距离的位移。

讨伐要点

这个 BOSS 属于敏捷型，因此在攻击时尽量不要贪刀，比较安全的攻击位置是其后腿的左右两侧。四条腿破坏起来没什么难度，每次破坏 BOSS 都会倒地一段时间，可以利用这个机会来破坏尾巴和角。BOSS 血量较低时会进入第二形态，此时头部长出刃角，魂餐状态下多出不少攻击方式，不过原地风刃 / 天刃旋转的准备时间很长，如果有自信的话可以在其准备时间内猛攻并破坏部位，安全的同时也加大了输出力度。将 BOSS 的腿破坏掉后，冲撞后会倒地一段时间；将其尾巴破坏掉后，甩尾攻击的攻击范围会大幅缩小。

崩山 / 海神

クエヤマ / ワダツミ



弱点属性

风 / 火

可破坏部位

手 ×2
腿 ×2
角
背脊

主要招式

前期

抛石块：双手插地后向正前方抛出巨大石块。

手部攻击：用手攻击前方的玩家，有时会反手攻击并附带位移。海神的该攻击附带水属性，并且带两次攻击判定。

脚踏攻击：抬腿踩玩家，类似相扑选手的踏脚。海神的该攻击还会附带大范围冰刺，被击中后一定几率陷入冻结状态。

突进：双手撑地后向前突进一段距离，祸津日神状态的这招带吹飞效果。

跳跃下压：跳起并踩踏玩家，踩踏的位置为范围攻击。

蓄气：蹲下进入蓄气状态，此时攻击会产生爆炸遭到反击，之后 BOSS 必定进入第二形态（魂餐状态）。

拍肚皮：用力拍肚皮发出声音，对其自身周围的玩家进行催眠。

捶地：进入祸津日神状态时使用的招式，看到其身体变色后要远离其正前方位置。

旋转攻击：原地旋转攻击其自身周围的玩家。

第二形态（魂餐状态）

吐毒液：喷吐毒液并在地上形成带毒区域，碰到会中毒。

冲撞：向前方野蛮地冲撞一段时间。

吼叫：发出吼叫，对其自身周围的玩家进行催眠。

讨伐要点

这个怪的普通种和亚种的区别仅在于手部攻击和脚踏攻击，具体区别参见上文的招式分析。该 BOSS 的软肋在双腿，破坏之后不但跳跃下压后会倒地，海神的脚踏攻击也不在附带冰刺。这个家伙进入祸津日神状态或魂餐状态的模式和大部分 BOSS 不同，部位被破坏全身倒地时进入祸津日神状态；以屁股着地或者蓄气时被攻击则进入魂餐状态。由于这个敌人比较高大，因此双手、角和背脊不容易打到，好在将脚破坏后 BOSS 会倒地较长时间，此时是破坏角和背脊的最佳时机，可以把鬼千切留给打点最高的这两个部位。



火凶鸟／天辉鸟

ヒノマガトリ／アメノカガトリ



弱点属性

水／地

可破坏部位

翅膀 ×4

腿 ×2

尾巴

胸

角

主要招式

前期共通招式

啄击：向正面方向啄地两次的属性攻击，祸津日神状态下为啄地三次，破角后啄地不再附加属性。

甩尾：以自身为圆心发动180度的带属性的甩尾攻击，破尾后甩尾不再附加属性。

火焰冲刺：全身覆盖火焰朝玩家撞击，速度较快。

火焰旋风：放出一个直线移动的火焰旋风攻击玩家，地面或空中都会使用的招式，在地面使用这招后一定几率会追加向前方三个方向发射火焰旋风的招式。

旋转升空：有很明显的准备动作，之后旋转攻击并飞到空中，旋转时附带属性伤害。

吐火追击：口吐火焰追着玩家攻击，地面和空中都会使用这招，祸津日神状态下在地面追击完后还会追加向前方喷火的攻击动作。

侧跳＋火焰旋风：BOSS侧跳升空后紧接着就会发射火焰旋风，要做好回避或防御的准备。

天辉鸟变化招式

点球喷射：向正前方三个方向喷射电球。

第二形态（魂餐状态）

侧砍：使用镰刀模样的上肢斩向自身侧后方的玩家。

单镰刀手挥击：伸长其中一侧镰刀模样的上肢攻击远处的玩家。

双镰刀手挥击：伸长两只镰刀模样的上肢攻击远处的玩家，收回时还会向正面方向发出多个方向的风刃，将上肢全部破坏后不在放出风刃。

狂喜乱舞：原地踏地并挥动上肢后向前方伸缩攻击四次，最后收回时会向正面方向发出多个方向的风刃，踏地时还会形成地裂攻击四周的玩家，将上肢全部破坏后不在放出风刃。

讨伐要点

这个BOSS可破坏部位较多，其中高处的一对翅膀和角都要在其倒地后才容易破坏，建议集中火力破坏角，高处的翅膀可以等到第二形态时再来破坏。火凶鸟的大部分攻击都是属性攻击，被命中会附带炎上状态。初始形态主要注意其甩尾和旋转升空，其他招式躲起来都没什么难度，尽快破坏角和尾会让BOSS的部分招式威胁降低。第二形态时BOSS高处的一对翅膀变成了可以伸缩的镰刀状物品，平时基本垂在地上，此时再来破坏就没什么难度了。亚种怪除了以向正前方三个方向喷射电球的招式代替了火凶鸟的火焰旋风外，其他招式只是属性变换了而已，攻击动作并无变化，被天辉鸟的大部分招式攻击到会进入气绝状态。

业炎魔

ゴウエンマ



弱点属性

风、水

可破坏部位

手 ×2（第二形态会重生）

腿 ×2（第二形态会重生）

尾巴（第二形态会重生）

角

佛珠

主要招式

前期

挥手：挥动手掌攻击自身附近的玩家，手变形态后该招式附带火属性。

冲撞：直接冲撞或向后小跳后往前冲撞，看到小跳动作后就可以开始躲避了。

手掌压地：站在原地用手掌压地攻击其正面的玩家。

火焰手掌压地：将火焰聚集在手中后追击玩家并压地攻击，手变形态后压地会形成一小块火焰地形并持续一段时间。

踏地攻击：用脚踩踏地面，攻击范围很小。

双手捶地：跳跃起来后双手砸向地面。

尾巴捶地：跳跃起来后用尾巴狠狠砸向地面，砸地时还会附带多个方向的地裂攻击。

甩尾：甩动尾巴攻击其身后的玩家。

冲刺火球／跳跃火球：向前冲一段距离或跳跃后立即转身喷射火球。

移动喷射火球：两次以上进入祸津日神状态后追加的招式，一边移动一边向前方地面喷射三个方向的火球，一共要喷射四次。

定点喷射火球：两次以上进入祸津日神状态后追加的招式，站立喷射一～两次火球，第一次为一个火球、第二次为三个火球。

天罚：破坏手部或手变形态后的祸津日神状态时发动的招式，天上不断落下不明物体攻击玩家，被命中后会被束缚一段时间，不明物体落下前地面有特定标识。

第二形态（魂餐状态）

喷火：向前方喷射火焰，从左侧扫射到右侧，攻击范围很广。

冲撞：攻击前有抬手的准备动作，这招移动速度快、攻击力高。

小跳：小跳一段距离，这招带攻击判定，伤害还不低。

单手插地：单手插地，此时地面出现标识追踪玩家，被命中后损血且被束缚一段时间，并且还会中无法使用魂振技能的封印异常状态。

双手锤地：高高抬起双手锤击地面，并大范围爆炸，看到其准备动作后要立即远离BOSS。

讨伐要点

初期阶段该BOSS的大部分攻击都比较好躲，比较有威胁的是尾巴捶地这招，不太容易发现的地裂攻击是最大的不定因素，很难保证躲开。这个BOSS会随着进入祸津日神状态的次数而追加招式，将手破坏掉后BOSS起身会马上发动天罚，如果场上有人被此招命中后，天罚结束后BOSS会瞬间复原手臂。面对这一设定，玩家要么第一时间对手部进行鬼祓，要么就必须保证没人中招。最好的方法是搭配“守”风格的魂，在断手位置使用魂振技能“祓殿”，这一即便有人被天罚打中也不影响鬼祓手部，确保万无一失。将其HP消耗一大半后进入第二形态，由之前的站立

姿态变为爬行姿态，先前打点较高的佛珠和角可以在这个阶段来破坏，进入第二形态后，BOSS



的四肢和尾巴会重生，想要获得全破奖励需要对这几个部位再度破坏。该BOSS第二阶段的技能攻击范围或行动速度有所一定提升，特别是喷火的攻击范围很广，建议保持在BOSS的后脚处进行攻击，双手捶地的大范围攻击也触及不到这里，能让受伤几率变低。

岐塞
クナトサエ



弱点属性

火、地

可破坏部位

头部尖角
头部巨角 ×2
四肢
尾巴
甲壳主炮（第二阶段）
甲壳副炮 ×4（第二阶段）

主要招式

第一阶段

正前方吐息：带有睡眠效果，尽量不要站在正前方攻击

甩尾：尾巴左右甩一次，并且会甩出旋风，对于在后面输出的人威胁较大，破坏尾巴后不会再甩出旋风，近战武器推荐优先破坏。

落雷：两只巨角会蓄力两个大雷球，并且对随机玩家所站位置进行多次落雷攻击，落雷前脚底会有明显前兆，注意回避即可。

踏地：两只前腿其中一只高高抬起，然后再踩在地上，产生范围伤害，在前腿进行输出时要注意不贪刀，留有回避时间，推荐破坏前腿后改为对后腿进行输出。

第二形态（魂餐状态）

毒液炮弹：从距离头部最近的主炮上几乎成90度发出，但实际上追向性极高，看见炮弹发射后，一定要停下攻击观测是否向自己飞来，如果朝自己飞来的话最持续跑动即可，否则可以继续输出。

雪球炮弹：从四个副炮中发射，一般是在岐塞乱踏地面时出现，射程中等，只要贴近输出或者远程弓箭都不会有太大威胁。

讨伐要点

岐塞体型巨大，血量也非常多，但由于动作实在过于缓慢，所以不难对付。讨伐它的重点难题并不在于如何杀死它，而是如何达成全破坏。岐塞血量降低到一定后，贝壳上会长出五根大炮，这五根大炮就是全破坏的难点所在，无法打高位的武器是没办法进行全破的，追求全破的玩家尽量选择弓箭或者空战强大的双刀、锁镰。由于动作缓慢加上体型巨大，弓箭能有奇效，在此非常推荐。

打法方面，第一阶段不断对四肢和三只角输出即可，当把部位破坏完毕后基本上也已进入第二形态，弓箭使用标记+咒箭，近战则优先破坏尾巴，防止甩尾发生的旋风。注意在第一阶段时留下鬼千切不要随便使用。第二阶段甲壳巨炮长出来时，如果有鬼千切的话，立刻破坏主炮（头部附近的炮），这样就不会受到毒液炮弹的困扰。同理，四根副炮被破坏后也不会再发射雪球炮弹。由于此时BOSS必定处于怒状态，NPC的攻击都会对其生命值造成伤害，所以实际上BOSS的生命值流失得很快，必须抓紧时间破坏甲壳炮。弓箭依然推荐标记+咒箭，但采用点射方式，即尽量不要把箭射到其他地方上，或者干脆使用蓄力箭亦可。双刀则使用双突一直跳到贝壳上对甲壳炮输出。基于全破坏的思路，御魂选择上使用魂系御魂会比较有效，破敌之法能大幅度削减甲壳炮的血量，甚至直接破坏掉，另外，打一下标记好位置后，使用蓄力满的追驱打上去，也是非常好的一种破坏方法。

夜刀主／淤加美主
ヤトノヌシ／オカミヌシ



弱点属性

地／无

可破坏部位

角
手臂 ×4
肩甲 ×2
尾巴
腰部尖刺

主要招式

前期

引力：前方召唤出吸引力较强的小型黑洞，被吸过去碰到黑洞会被吹飞，并且陷入封印状态，预备动作是四只手卷缩起来并且身上冒出红色的能量波，很容易判断。提前跑开即可，吸引的过程中还要小心BOSS有可能使出360°甩尾攻击。

秘针：前方召唤红色血球，碰到的玩家会被弹飞同时陷入破铠的异常状态，跟隐类型御魂的秘针相似，准备动作跟引力一样，所以只要看到它的预备动作马上跑开即可，几乎不用担心被打中。

毒滑行：在地面滑行一段距离，同时在滑行的轨迹上留下毒雾，碰到会马上中毒。只要不是站在它的正前方就不担心被撞到，毒雾通常是滑行一小段距离才会产生，别自己走过去就不会碰到。

甩尾+龙卷风：夜刀主除了360°的甩尾之外，还有一招小幅度的甩尾会产生龙卷风，威胁不大。

上勾拳+石头：如果下手臂破坏之后没有及时净化被还原回去，石头就会变成毒液攻击。别呆在正前方威胁不大。

狼牙棒敲打：附带100%眩晕的敲打攻击，平时从夜刀主的右边进攻，有机会就优先切断其左上手臂就能无视这一招。

第二形态（魂餐状态）

引力爆炸：同样是召唤出吸引力很强的小型黑洞吸引玩家，吸引一段时间之后BOSS会使出大范围砸地攻击，因此BOSS做出预备动作的时候要马上跑开，不能被吸得太近。

投毒：高举尾巴往四周投掷毒球，命中率不高，此时是很好的进攻机会。

跳压攻击：范围大速度快的跳压攻击，除非平常是用弓箭远距离射击，否则一般玩家都会在攻击范围内。因为方向修正强，很考验玩家的反应，一定要等它离地后翻滚才有机会躲开。还好发动前有预备动作，留心即可。

淤加美主招式变动

前期

火焰滑行：毒滑行的改良版，滑行过后地面会留下一大片火焰。

双手砸地：夜刀主也有的招式，但只会产生直线冲击所以威胁不大，淤加美主的双手砸地会产生冰柱，同样在前方要小心。

第二形态（魂餐状态）

水泡喷射：毒喷射的改版，变成前方的水柱扫射，在它侧边几乎不受影响，但是如果在正前方比较难躲。预备动作是双手交差同时尾部尖端积蓄能量。

火焰拍打：用尽身体的力量拍打地面产生大范围火焰，看到它仰头的时候要马上跑开。

跳压攻击＋爆炸：夜刀主的跳压攻击追加爆炸效果，范围更大，看到预备动作要先拉开距离然后翻滚躲开。

讨伐要点

夜刀主是比较容易对付的BOSS之一，用锁镰的话直接从它背后飞上去攻击四只手臂以及头部即可，其他近战武器建议从它的右侧面攻击尾巴和下手臂等部位。夜刀主的大威力攻击都有明显预备动作，看到它准备的时候要稍微拉开距离。鬼千切优先用来破坏左上臂（拿着狼牙棒的），破坏之后BOSS就不会使出带眩晕效果的敲打了，而且夜刀主上面的两只手臂比较特殊，即使没有及时净化还原回去了，原本拿着的武器也会消失，即变弱了。其次要优先破坏角，因为角比较难打中（但对锁镰和弓箭来说问题不大）。这种时候可以先破坏掉下手臂和尾巴破坏掉并且积蓄鬼千切。然后持续攻击尾巴让BOSS失衡倒地，这样就有发动鬼千切的机会了。进入第二形态后比较危险的招式是跳压攻击，要注意及时回避。

淤加美主的攻击多为火和水属性，招式更具威胁，但是打法大同小异，同样是有限破坏上两只手臂，然后是角。上述弱点属性只是相对的，因此建议大家还是用攻击力高的武器迎战。

常夜王 トコヨノオウ



弱点属性
水

可破坏部位
坐骑腿部 ×4
坐骑大牙 ×2
坐骑尾巴
剑
右手
角
翼
大翼（翼破坏后且HP下降一定程度后出现）

主要招式

前期

360°旋风斩：常夜王最具威胁的攻击招式之一，范围广威力大，而且攻击带向前的位移，所以前方的攻击距离很远，但后方会相对安全，从后腿侧边攻击的时候看到它横刀胸前的预备动作后马上往后翻滚，一般都能避开。

光球攻击：右手蓄力投出光球，光球落地后有小范围爆炸，只要不在正前方几乎不用担心。

后跃＋火球喷射：往后大跳跃同时向前射出火球，因为跳跃的速度慢而且，预判简单，容易躲开。但是用锁镰空中攻击的时候很容易被这招打中。

摆尾：攻击范围超大的甩尾，幅度接近180°，对后方的玩家威胁极大，有预备动作，看到之后马上往BOSS身体侧边翻滚躲开。

来回冲撞：发怒后最常用的招式，发动身下的坐骑会有一个跺脚准备冲刺的预备动作。冲撞的来回次数很多，回避的时候应该注意往BOSS的右手一侧跑，因为冲撞过程会追加挥刀攻击。前期发怒后冲刺时间很长，很难追击。后期使用频率也很高。

冲刺光球：发怒并且在冲撞状态下的BOSS有时候会放出旋转光球攻击，光球的运动轨迹是一个大圆，看到这招应该尽快离开发动的地方，虽然有时候乱跑还是会被打中。

第二形态

飞翔冲刺：冲刺过程会满满飞到空中，玩家很难攻击到他。

光矢散落：飞到空中停下来后会使出的招式，空中散落类似羽毛的光矢攻击，很远的地方都有可能被打中，但光矢主要是攻击BOSS的两边，反而在正前方光矢很少，稍微拉开距离就不担心被打中。

讨伐要点

主线剧情的最终BOSS，体型大，身体可破坏的部位多，而且很多都在高处，加上几乎没有完全趴下的失衡状态，单凭太刀或手甲几乎没可能实现全破。此外，BOSS的身体部位比较坚硬，特别是剑部位，但翼比较脆弱。常夜王的招式霸道，但同时很喜欢挑衅，所以攻击机会较多。平常建议从后退侧边进攻，看准BOSS的预备动作并作出反应。视武器以及武器槽积蓄速度，玩家最好保证BOSS剩下一般HP的时候能发动鬼千切。以保证BOSS张开大翼之后第一时间破坏掉（可惜太刀和手甲的鬼千切比较悲剧）。BOSS张开大翼之后很喜欢飞到天上，这种状态几乎是没办法攻击的，更别说蓄武器槽了。大翼破坏掉之后，常夜王的行动模式就会回到第一形态。

推荐武器除了弓箭之外，笔者还推荐水属性的长枪。因为常夜王喜欢不断使用龙车，它的龙车动作容易预判，只要提前用枪衾蓄力到第二段，这样就能把BOSS的龙车停下来同时进行反击了。停龙车还有机会攻击到BOSS的角，如此一来长枪打这个BOSS同样能够实现全破。另外，BOSS的角被破坏之后会陷入较长时间的硬直时间，要抓紧机会输出。

大魔缘／阴迦楼罗 ダイマエン／インカルラ



弱点属性
风／火

可破坏部位
脚 ×2
角
嘴
翅膀（两翼各4片羽毛可破坏）

主要招式

前期

飞行轰炸：最令人头疼的招式，在空中快速飞行同时在地面造成冲击波，比较难躲避，要看清楚BOSS飞行的运动方向，避免让其在自己头上飞过。

吐石：嘴里吐出石头直线射击，几乎没威胁

空中落石：飞到高空使用落石攻击，只要不在其正下方就不会被打中。

翅膀横扫：范围较大的翅膀横扫攻击，会追加远距离的羽毛射击，射程较远，但翅膀的羽毛会减少一片。

360° 翅膀横扫：派生比较多的招式，本体有很大的攻击范围，而且还会追加飞石散射，飞石落地后会产生大范围的岩石爆破，范围超广，比较难躲。建议跟BOSS保持距离不要呆在其正前方，走得太近的话可以看准它的预备动作并在适当时机翻滚，用翻滚的无敌时间躲开。

飞踢：近距离很难躲避的招式，发动前BOSS会做一个耍酷般的预备动作，这时要马上往两边跑开，否则很容易被打中。

连续跳跃：比较烦人的招式，BOSS会追着玩家不断跳跃，落地同时会在地面召唤出石柱，石柱出现位置不定，躲避BOSS本体的攻击同时还要注意自己的脚下，如果尘土扬起了要马上翻滚开。

石柱召唤：大范围内随机召唤出石柱攻击，通常是进入魂餐状态是发动的招式，积极跑动就不怕打中。

阴迦楼罗招式变更

360° 横扫＋冰柱射击：原本射出的岩石会变成冰柱，效果相似。但是冰柱落地后爆发的距离没有石头大。

水柱喷射：吐石演变而来的招式，同样几乎没威胁。

飞行轰炸：原本地上的冲击会变成冰碎攻击。

连续跳跃：连续跳跃变成召唤冰冻区域，范围远大于石柱。

讨伐要点

大魔缘恐怕是本作最令人头疼的BOSS，一方面它的攻击范围大，难以躲避。不过比起怎样击败它，更大的难题是怎样实现全破。大魔缘的翅膀被完全破坏后很快就会再生，而且再生之后杀死它是不算全破的。如何在它快死的一刻用鬼千切破坏掉翅膀，然后在再生前将其杀死这点非常考验玩家的伤害控制和运气。大魔缘不像其他BOSS那样有明显的第二形态，但是翅膀被破坏一定程度后依然会出现魂餐状态。BOSS的脚被破坏后，持续攻击脚步会令其陷入长时间的倒地状态，这是很好的输出机会。

推荐武器是弓箭，因为保持距离可以无视BOSS很多高伤害的范围攻击，同时也能有效破坏嘴巴和角这些地方。御魂推荐选择魂类型的。BOSS飞到空中的时候用连升或者追驱有可能将其打下来。

土潜／炎潜

ツチカヅキ／ホムラカヅキ



弱点属性

风火／风水

可破坏部位

角

颚

左右前爪（第二形态会重生）

左右脚（第二形态会重生）

背鳍

主要招式

前期

滑行冲撞：滑行的次数会随机为1到2次，招式为高速的直线型突进技，出招前有明显的准备动作，及时跑开即可全身而退，如果来不及的话可以考虑用翻滚避开冲撞的判定。注意此招的有效范围比想象中的远，另外一定要时刻锁定它，否则容易来不及调整视角被第二次的冲撞蹭到。

小跑追击＆扑杀：BOSS会一路追着它瞄准的目标张开双爪小跑，跑动中有轻微的攻击判定，因为追踪性能较强，我们无需浪费气力来和它玩捉迷藏，主动从正面冲过去引诱它使出后续的扑杀，提前往左右两侧翻滚回避即可。

原地挥爪：此招的攻击范围大概在BOSS正前方的180度以内，距离也非常广，因为BOSS出招时背后处于无防备状态，所以此时可以绕到背后进攻，但要注意不要贴得太近以免被它的收招动作误伤。

侧身翻滚：出招前虽然有准备动作，但因为时间较短很难及时反应过来，因为BOSS只会往左右两侧翻滚，所以强烈建议在背后进攻，另外要提防它原地旋转一周的护身攻击，此招在近距离时没有死角，需要拉开距离来躲避。

丢石头：出招前双手插入前方的地面作出很努力在撬东西的样子，随后会朝正前方丢出巨大的石块，该招是直线型攻击，距离非常远，不过对两侧基本没有判定，看到准备动作后及时跑开即可。

原地抖落火石：炎潜独有的范围型招式，主要稍微拉开距离即可躲开，之后可以趁机上前攻击处于短暂硬直的BOSS。



第二形态（魂餐状态）

潜行移动：追踪性能较强，不过就算被蹭到也不会有太大的伤害。

小跳扑杀：从地底跃出，同时作出扑杀的动作，只要随时保持移动且不在BOSS的正前方，基本上就不会被此招碰到。

大范围回旋攻击：回旋攻击有两种，一种是半身潜在地面里，另一种是回到地面中使用，无论哪一种回旋攻击的范围都非常广，前者的预兆比较不明显，看到它半身露到地面上时就要远离它，后者是BOSS从地底跳回到地面后必定发动的招式，而且炎潜在回旋结束片刻后还会再顺势使出侧身翻滚攻击。

捶地：只有在半截身子趴在地面上时才会发动的招式，捶地后地面上还会形成像周围散射的爆风，可以躲在它的身后进攻。

潜地后跃出地面：此招的攻击力巨大，不过只要在它潜地时随意跑动一下，一般就不会被它的攻击锁定，而且就算被锁定也同样可以通过走位躲开。

讨伐要点

BOSS初期只会在地面上移动，除了冲撞和原地旋转的护身攻击外，其余的攻击方式都没有太大的威胁。因为它的体力不高，因此想达成全破的话推荐用搭配了魂型御魂的弓，其他武器因为攻击范围较广，很容易误伤BOSS导致过快地削减它的体力，其中BOSS头上的角有着较高的耐久值，破坏时建议用鬼千切。步行形态中建议优先破坏它的双腿，如此一来当它使用滑行冲撞攻击后就必定会失衡摔倒并出现短暂的硬直，破坏双爪的话会削弱个别招式的攻击范围。体力不多时BOSS会进入第二形态，该形态中BOSS会长时间处于露出背鳍的潜地移动状态，不过只要在它使用小跳扑杀的时候以任意招式命中它，那么它就会回到地面并出现硬直。该形态中推荐优先破坏它的双爪，那么当它使用潜地跃出地面的攻击后就会出现失衡硬直。亚种炎潜的行动模式基本和土潜一致，追加的个别招式也并不强力，对照前面的招式分析小心应付即可。

建军 / 祸军

タケイクサ / マガツイクサ



弱点属性

天

可破坏部位

角

腰部

4 只手

主要招式

前期

远程攻击：建军的远程攻击为朝玩家射出几发范围较广的冰块，还有就是在玩家脚下喷发出来的火炎；祸军则会射出速度较慢的风玉以及在玩家的脚下引发突起的石块。无论哪种远程攻击都可以通过跑动来躲开，躲开后建议尽早和 BOSS 拉近距离，否则就算能躲开它的远程攻击，也很难在接二连三的远程攻击中找到进攻的机会。

近身攻击：近身攻击主要是通过挥舞巨大的手臂来对玩家造成伤害，躲在背后进攻即可躲开绝大部分的招式。

砸地攻击：用拳头砸地后 BOSS 的周围会出现对应属性的远程攻击，近战武器在 BOSS 的身后进行攻击时要注意提防地面喷发出来的属性攻击。

第二形态（魂餐状态）

跳跃砸击：此招的追踪性能较强，而且距离远范围广，如果来不及提前跑开，那就在判定发生前朝左右两侧翻滚回避，如果距离较近的话也可以尝试往 BOSS 跳过来的方向翻滚。

原地回旋：BOSS 头部附近的地方没有攻击判定，但位置不好掌握，所以还是不要冒险跑到 BOSS 的头部附近进攻，在 BOSS 的四只手外围进攻的话可以轻松躲开。

属性光束：从头部射出的属性光束，伤害高距离远，不慎被命中的话会同时受到两种属性的伤害，如果运气差触发了异常状态，被秒杀只是一瞬间的事。回避的方法有三种，第一种是近距离逆时针绕着 BOSS 跑，由于站的距离近，绕圈的半径也相对较小，所以光束追不上我们；第二种主要是使用弓在远距离攻击时，算好提前量往光束扫过来的方向翻滚回避即可躲开；第三种是利用个别武器的腾空能力躲开，比如双刀的连点△键攻击、锁镰发动瞬迅印后的长时间滞空攻击等。

讨伐要点

BOSS 的移动相当缓慢，用弓可以轻松地从远距离破坏它的所有部位，此外在近战队友与 BOSS 纠缠的情况下也可以躲在一边安心地输出。近战武器在 BOSS 的后方攻击会相对安全，注意留意地面亮起的光并及时跑开即可，建议优先破坏掉它的腰部，因为一旦 BOSS 进入第二形态，那么腰部的位置会和头部呼唤，如此一来就极难对腰部进行攻击了。破坏掉腰部后就可以转而将目标对准它接触地面的两只手臂，头上的角以及上方的两只手臂可以等到它进入下一个形态时候再进行破坏。第二形态的 BOSS 在速度上得到了极大的提升，而且就算躲在它的背面也可能会被全方位的回旋攻击命中，远程武器在输出时要提防它的跳跃砸击，看到它面向自己时就不要继续进攻准备躲避了。近战武器如果不是为了破坏 BOSS 的角，那就不要在它的头部附近进攻，如果要破坏，也尽量用鬼千切一发收工。

水蛇女 / 巨蛇女



弱点属性

火 / 地

可破坏部位

角

手臂 ×2

触手 ×2（进入一次魂餐状态后会重生）

尾部（脱壳后才能破坏）

主要招式

触手攻击：触手攻击主要有两种，一种是前方打击，另一种是侧边扫击。近战武器打水蛇女主要还是从触手的侧边进攻，所以侧扫的威胁较大。

冰柱召唤：在身边召唤出冰柱攻击，发动前双手会有作法般的预备动作，这时离开 BOSS 本体即可。

弹性滑行：用一根触手伸长并贴到地面，然后利用弹力让自己的身体滑行到远处，平时从侧边攻击这招的威胁不大，熟练的玩家也可以用翻滚的无敌时间躲过去。

直线水炮：单手积蓄能量然后往正前方发射水炮攻击，很容易预判。而且只能攻击前方，因此对玩家来说是从侧边进攻的好机会。

拥抱冰冻 + 冰块拍打：给贴近身前的目标来一记拥抱，被抱到会陷入冻结状态，随后水蛇女会使出高伤害的大冰块拍打，伤害很高。但前面拥抱的范围很小，如果真有人这么恶趣味跑到水蛇女的胯下去，那种了这招也是活该。

范围催眠：在身体周围产生黑色的睡眠气体，碰到了会陷入睡眠状态。发动前水蛇女双手会做出一系列动作。很容易预判。

落石：进入一次魂餐状态之后就会使用的招式，同样是双手作法的预备动作，落石位置下方事先会出现黑影，被石头砸到了会陷入气绝状态。

巨蛇女招式变更点

电柱射击：直线水炮的变种招式。

弹性滑行 + 龙卷风：弹性滑行的同时会产生小型龙卷风，龙卷风运动轨迹变化较多，有半追向效果，比较难躲。

闪电召唤：冰柱召唤的派生，闪电召唤的位置同样是身体周围。但也有随机地点出现的，电柱出现前地面会有电光，可以提前回避。

毒液投掷：第一次魂餐状态后就会学会的招式，但是命中率较低，威胁不大。

讨伐要点

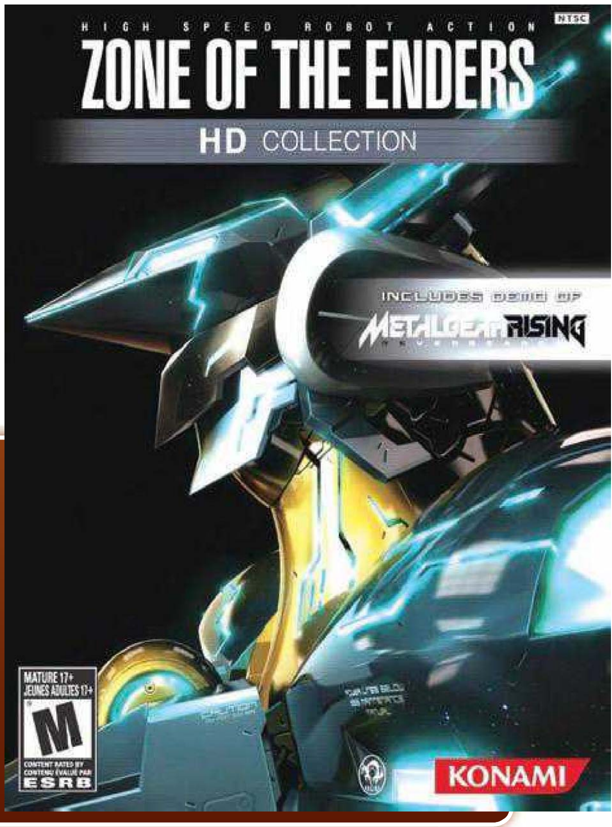
水蛇女给人感觉是比较皮厚的 BOSS，主要是因为后期不会持续维持在魂餐状态，而部位破坏后还可以攻击的就剩下触手和两只手臂，所以制造伤害的机会不多。平时主要是从它的侧边攻击触手。发怒数次后再次发怒就会进入魂餐状态，同时贝壳会脱下来，这时是破坏尾部的重要时机，建议事先积蓄武器槽保留鬼千切。不过此时水蛇女很喜欢使用弹性滑行，所以要有十成的把握才能发动鬼千切。贝壳脱下来之后也要第一时间净化，否则 BOSS 会将其祭出去，之后原地会留下一团黑气，不久就会发生超大范围的核爆，威力超高。水蛇女发动这招的几率不高，但巨蛇女很喜欢用，有时候还来不及净化。发现已经变成黑气了必须马上躲远远的。魂餐状态结束后贝壳会重生，被破坏的触手进入魂餐状态后会重生一次，重新破坏便不会再生。巨蛇女的招式有不少强化，最大的威胁还是弹性滑行之后追加的龙卷风，要看准龙卷风的轨迹进行回避。

成就奖杯堂

— ACHIEVEMENTS & TROPHIES —

栏目主持
胜负师＆纱迦

《终极地带》，也就是大伙常说的《ZOE》是小岛秀夫PS2时代的名作，在各方面有着浓重的小岛风格。该系列拥有相当数量的粉丝，只可惜小岛组这些年来把全部精力都放在了“《MGS》系列”上，《ZOE》新作可谓遥遥无期。于去年底推出的《终极地带 高清合集》给了玩家重温经典的理由，而7月25日，本作还将推出廉价版，印象中这是高清合集第一次推出廉价版，同时还将修正的原先版本帧数不足的问题，带给玩家更好的体验。由于篇幅关系本期成就奖杯堂会为大家分享《ZOE》一代的白金攻略，二代心得则会在下期放出，敬请留意。（注：本攻略X360版同样适用，但和PS3版两个独立白金不同，X360版的两作是各500点成就）



ZOE HD一周目100%攻略

基本注意点

由于本作有着大量容易在一周目遗漏的奖杯/成就，因此以下会以关卡步骤的形式进行必要提示，参考此攻略10小时左右便可完美。建议在每次选择AREA CHANGE离开当前区域，进入下一个区域前都手动存一个档，4格存档依次使用，全部利用上，以便出现问题时能够补救。本作的收集比较简单，一般就是杀光所有敌人，再按地图上提示的位置取得各种宝箱里的特殊道具就OK了，下文对收集位置不再详述。另外，本作有通关评价的奖杯/成就，最速方式是一周目直接选HARD难度开始，然后接关次数要在4次以下。而最大的难点在于5个救助任务必须全部达成A评价，即“建筑物破坏率10%以下，民众生存率100%”，玩家要有反复尝试的心理准备。

100%攻略步骤

01. Factory 1

此处有击败Neith的剧情奖杯/成就，另外一个是完成所有的教学内容。一开始的教学只是其中一部分，第一关流程一半时会开启另一部分，推荐选TRY实际操作一下。（**获得奖杯及成就：KO Neith、Learn Gooder**）

02. Town 1

这里会发生第一场BOSS战，胜利后会取得相关奖杯/成就。战前请存档。这个BOSS用射击连续打击头部要害，消灭起来会比较快，当然也要注意防御，尤其是不要过多移动位置，因为这样会造成更多建筑物的破坏，导致之后的



救援任务无法达成A评价。可在BOSS战胜利后立即退出该区域，避免杂兵战中对建筑物的进一步破坏。（**获得奖杯及成就：Homecoming King**）

03. Town 2（救援任务）

由于“Damage Control”的条件要求游戏中全部5个救援任务取得A评价，因此救援任务出现时请一定存好档，并第一时间赶过去，未达成的话请读档重试。事实上，EASY难度的救援任务要取得A评价比HARD难度简单不了多少，所以最高效的办法还是选HARD一遍搞定。（**获得奖杯及成就：Good Samaritan**）

04. Factory 1

本关只需消灭敌人取得密码，再开宝箱获得antilia.info。

05. Town 1（救援任务）

本关必须达到A评价，但如果之前与BOSS Tempest的战斗造成太多破坏，无法把建筑物损坏控制在10%以下，就只能读BOSS战前的档重来。这个游戏开局时的一大难点，因为建筑物损坏率很难自行判断，我自己也是打出了9.8%涉险过关。

06. City 1

在剧情过后就直接退出该区域，记得不要杀死一个敌人。

07. Town 2

在本关取得副武器Sniper Rifle并装备。

08. City 1

返回CITY 1后，用Sniper Rifle在远处狙掉EPS高塔中轴上的白点，中轴会旋转，不用瞄得特别准，系统会有一些自动修正。如果被巡逻兵发现就马上解除锁定往远处跑开，脱离战场后再继续狙击白点。在不杀死一个敌人的情况下摧毁EPS可以获得奖杯/成就。（**获得奖杯及成就：Silent Assassin**）

09. EPS 2

由地图上的白色箭头进入地下基地，往前走一段会有新敌人出现，消灭他们可以取得pass_control1，但不是本关对应的密码，之后可以直接退出场地。

10. EPS 1

进入地下找到发电机并将其破坏。在这一关地面上破坏 10 个 Porter（不会攻击的小机器人）就可以获得密码，并开启一件武器。如果遵循杀光所有敌人，开启全部宝箱的原则，那么到这一关就应该能获得第 7 个密码和第 5 件武器，可以获得两个奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：The Seeker、Weapon Finder**）

11. Town 1

消灭敌人取得 pass_control2。

12. EPS 1

进入地下开宝箱获得 control.fcmd。

13. Town 2

在箱子附近的地面上有未启动的 RAPTOR，接触后会改而控制杂兵，并自动回到 EPS 2。

14. EPS 2

此时控制的 RAPTOR，使用该杂兵机体干掉 10 个敌人有奖杯 / 成就。不过此机体性能较差，玩家可尽量多用前冲突刺来快速消灭敌人。地面杀七八个就可以进入地下了，地下有几个单独的敌人，比较好解决。杂兵机体进入地下时不会受 EPS 影响，像在 EPS 1 时一样破坏发电机，可获得剧情奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：Benedict Arnold、Power Down**）

15. Town 3（救援任务）

本关必须达成 A 评价。这是救援任务里难度最大的一关，可能需要反复尝试。这一关的敌人数量很多，但不会主动攻击民众。比较保险的打法是从高处把敌人引到中间的河道里，这样就不容易误伤建筑物和群众了。但生还者 100% 还是要靠一点运气，一有市民被杀就马上退出重试。

16. Park 1

往 Mountain 1 方向移动后自动进入 Park 1，BOSS 出现后不要与他战斗，直接离开即可。

17. City 2（救援任务）

本关同样必须取得 A 评价。此时玩家被感染处于空血状态，但这里只有三波杂兵，非常简单。救援过后清理小机器人 Porter，拿密码和武器。

18. Factory 2

在被感染的状态下干掉 10 个敌人可以取得奖杯 / 成就，刚才已经杀了几个了，这回只要在空血状态再干掉两批敌人差不多就够了。尽量打得保守一点，可以边退边放激光，等敌人数量少了再上前肉搏。见有奖杯 / 成就弹出后便进入地下，这里只有一个敌人，干掉他取得密码，开宝箱后体力恢复正常，同时获得剧情奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：Unhealthy Behavior、Anti-Virus**）

19. City 1（救援任务）

到这里就是最后一个救援任务了，此处的建筑不会被破坏，所以只要安心把敌人引到外围，逐一击破即可，这是难度比较低的救援任务。拿到救援全 A 之后，终于可以松一口气了。（**获得奖杯及成就：Damage Control**）

20. City 2

消灭敌人拿到密码 pass_decoy 1。

21. Town 3

发现隐身的敌人后不要战斗，直接离开。

22. EPS 2

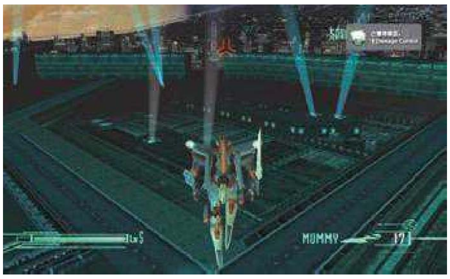
进入地下消灭一个敌人后取得 detector.fcmd。从地下出来，打掉 6 个小机器人，取得密码 pass_gauntlet，再去开地图中间的宝箱获得 gauntlet.drvr。

23. Town 3

消灭敌人拿到密码 pass_decoy 2。

24. Factory 2

进入地下取得 decoy.drvr。回地面后干掉所有的小机器人，在出现的宝箱里取得新武器 Decoy。到这一关为止，小机器人应该出现过 48 个，而且消灭每个场地中所有的小机器人会出现新的宝箱，对于玩家来说肯定是不能遗漏的，干掉 40 个有奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：Porter Pounder**）

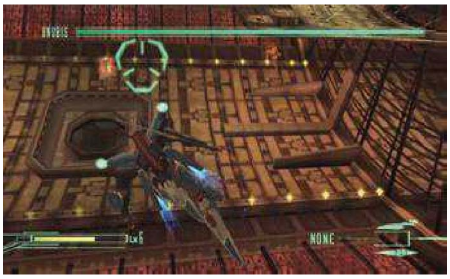


25. Park 1

本关是一场 BOSS 战，打倒 Tyrant 后有剧情奖杯 / 成就。这个 BOSS 的主要打法还是在较近距离绕着开枪，这样可以有效回避其攻击，减少伤害。第一形态装备 Decoy，当 BOSS 发动“雷神之锤”时就放出分身诱导。第二型态 BOSS 的撞击速度快，威力大，一定要果断横向 DASH。记得在打败 BOSS 后再次进入该场地，可以取得新武器 Mummy。（获得奖杯及成就：The Bigger They Are）

26. Mountain 1

到这一关为止可以获得全部 14 个密码和全部 10 种副武器，当然完成这两个条件都有对应该的奖杯 / 成就。本关一开始的分支往前走到底，在宝箱里可以获得第 14 个密码，而这个密码是开右上方第 10 个武器箱的，这样就凑齐了。本关的最后要打 Nebula，这个 BOSS 难度不大，火力方面不是很密集，场地也比较开阔。此时玩家手里有丰富的副武器，可多多尝试使用。第二阶段要先打头部几下，BOSS 才会露出尾部弱点，BOSS 体力较少时双臂旋转那招威力很大，要小心回避，其他攻击都没有太大威胁，多用横向 DASH，回避效率比较高。胜利后有剧情奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：Hacker、Gun Runner、Nebulous**）



27. Warehouse

本关会再次 Neith 展开激战，她的实力提升了很多，近战不易占据优势。推荐打法是大威力副武器如 COMET 配合冲刺后发出的追踪光线，可有效封锁其行动，并造成较大伤害。胜利后可取得剧情奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：You Again?!**）

28. Hub 1

这一关的流程是先拆除所有炸弹，方法是接近炸弹按住投技键把炸弹举起来 4 秒，最好确认没有敌人干扰的情况下再进行拆除操作。副武器不要装，以免误操作将炸弹直接打爆。接下来要击败 Zombie Neith，这一次她的弱点变成了近战，不断用冲刺突进攻击的话很快就能解决战斗。最后需要从 Anubis 手中逃脱，我方的攻击对 Anubis 是无效的，所以只要耐心回避等待剧情发生就行了。至此游戏通关，由于之前所有的救援任务都拿到了 A 评价，接关也控制在了 4 次以下，综合 A 级评价妥妥的。这一关就能拿到 4 个奖杯 / 成就。（**获得奖杯及成就：Bomb Squad、Third Time's the Charm、Winning、Valedictorian**）

29. Hub 1（再打一次）

通关后读取之前 Hub 1 的存档，不断自杀令接关次数达到 5 次，然后再按部就班地拆炸弹、打 Neith、躲 Anubis，通关后可以获得最后三个奖杯 / 成就。接关 5 次为的是把综合评价等级降低至 B 级。另一个奖杯 / 成就是解锁全部机体，其条件是将游戏通关两次，难度不限。但其实并不需要再多通关一次，因为只要读最后一关的存档，再打一次最终 BOSS，也算是通关两次。至此白金奖杯及 500 点成就入手。（**获得奖杯及成就：Salutatorian、Framed、Elite Frame Runner**）



www.dooland.com



VITA命



不晓得截止至7月8日为止的港服PS+充会员延长会员时间的活动大家有没有赶上，只要购买年卡就送90天会员权限的优惠实在是非常诱人，不过年卡需要在香港的实体店或者透过淘宝等渠道才能入手，因此条件有限的朋友只能选择充一年会费送60天权限的优惠。近来港服是越来越给力，不仅有PS+的免费游戏赠送，其余的一般内容比如DLC的更新速度也基本和其他服务器持平。本次“维他命”为大家网罗了各方面的PSV相关内容，今后也争取以丰富的内容来满足各位PSV玩家的资讯需求。

当前系统版本：2.12

新闻短波



○离《灵魂献祭》中文版上市已有一段时间，游戏默认为删除了复制BUG的版本，目前已经进行过一次补丁升级。升级后主要实现了同版本之间的联机功能，但类似于传闻系统、中文版与日文版之间的联机，DLC等内容还需等官方的升级补丁。

×刚发售不久的《讨鬼传》目前进行过两次升级，升级过后玩家可以在联机模式中直接于本部里进行武器锻造，省去了频繁出入本部的麻烦，另外也修正了无法取得某些御魂的BUG等等。不过问题也随之而来，那就是联机时如果其中一名玩家的进度落后于其他玩家，那么同样可以接进度以外的任务，只不过开始联机时会有极高的几率掉线，此外还有部分玩家反应无法正常联机。建议玩家稍安勿躁先做做单机任务，过阵子后官方应该会进行相关的更新。

△日服PS+的优惠内容没有太大的变动；港服方面除了保留了之前的免费内容外还新增了中英日文版的《忍道2 散华》、《铁拳6（PSP版）》；美服近来的主打免费游戏是文字冒险类的《极限脱出ADV 善人死亡》以及动作类的《噬神者 爆裂》。这里为大家预告一下港服下一波主打的免费游戏阵容，分别有之前介绍过的《箱！OPEN ME》、《雷曼 起源》以及《忍者龙剑传Σ PLUS》。

□7月18日开始，只要在日本本地的店铺中购买PSV，那么将会得到随机器附赠的《超级机器人大战OE》第一章的下载码（游戏共有八章，每章约有20个关卡），数量有限先到先得，下载码必须在8月30日之前使用，否则过期作废。该游戏的平台为PSP，但同样可以在PSV中运行。

免费的奖杯神作——《绘画频道 新涂鸦公园》

前段时间只在日服推出的《绘画频道 新涂鸦公园》现已免费登陆



到港服中（部分画笔效果和道具收费）。本作对应奖杯系统，虽然没有白金奖杯，但10分钟拿到7铜杯、3银杯、1金杯对奖杯爱好者来说还是具有极大诱惑力的。玩家们只要在PSN商店的主菜单中选择“PS Vita Application”，然后就能在里面找到《Paint Park Plus》制品版，注意要选择售价为免费的版本。启动游戏后先稍等片刻，软件会自动联网并进行Twitter认证，无视它直接选择离线模式即可。离线模式下的可选功能较少，其中“Ad-Hoc比赛”相关的两个奖杯只要自己一个人就可以完成，无须与朋友联机。除了奖杯外，在线模式中还有许多有趣的功能，通过本软件可以随时涂鸦并与他人分享、交流，无论是奖杯迷还是热爱画画的朋友都不容错过。

《墨西哥英雄大冒险》DLC推介



大受好评的PSN下载游戏《墨西哥英雄大冒险》于6月26日推出了第一个DLC“Costume Pack 1”，顾名思义就是个服装包，内有四套新服装，可在任意存档点更换。新服装包含特殊能力，母鸡装可慢慢恢复体力；骷髅装魔力无限，但是不能回血；女主角的两套装束则是强化拳脚，弱化投技。虽说没有增加新的关卡，但这个售价仅15港币的DLC却追加了6个奖杯（3铜2银1金），均是穿着特定服装完成相应条件的奖杯，总体来说不难，下面分享一下心得——

穿母鸡装时变身小鸡状态会变成一个鸡蛋，这就是能拿一个几乎是白送的铜杯。然后要去找4只大鸡对话，可获得一个银杯。大鸡的具体位置请参考下面的四张地图。

1P变成女主角的样子后，要再次打败最终BOSS，这样可以获得一个银杯，只要还没有忘记操作，相信这个奖杯也难不倒各位。同时在打最终BOSS时投掷一次陨石，相关铜杯也到手了。

骷髅装的铜杯是加一个回血道具，同样是白送型的。只是金杯稍有些麻烦，条件是穿骷髅装打过30层斗技场的最后一层。由于一般玩家会采用一周目全收集，二周目HARD快速通关的方式来拿下本作的白金，所以往往此时手里只有一个HARD难度未进行收集的存档，用不能回复体力的骷髅装打HARD斗技场是非常困难的，所以最好的办法是在收集五个圆形碎片的状态下，利



◀从这里飞上去。







用变身小鸡后的无限飞行能力从下方飞到第30层斗技场，这样只打一层就能拿到金杯。如果留有全收集的存档，那这个奖杯两分钟就能搞定，不然的话，还是要收一遍圆形碎片，可能要多花两小时左右的时间。如果HARD斗技场还没打，可用母鸡装过，因为可以慢慢回血，所以难度并不高，另外几个碎片都是考验平台技巧的，难度没有变化。当然，实力过硬的话也可以用骷髅装硬打斗技场，但个人并不推荐这样做。而且考虑到今后还有推出DLC的可能，因此留有一个拥有无限飞行能力的存档还是很有必要的。

《产子救世录2》试玩简报

《产子救世录》的日文标题直译为“请为我生孩子吧！”，主要玩法是玩家扮演主人公跟12位巫女交往，并让她们为自己产下孩子，并带领这些孩子群一起勇闯迷宫拯救世界。恐怕不少PSP玩家都会对这款题材糟糕到爆的作品有印象，但是糟糕的同时，本作也是一款硬派的传统角色扮演游戏，系统复杂，可研究空间较大。相隔一年本作终于推出续作，而这次的平台选择了PSV。随着发售日将近，日服的PSN上今日也公开了本作的试玩版。

试玩版内容跟前作类似，主要是先让玩家先熟悉本作的系统，包括跟让巫女生孩子的“爱好之仪”，以及挑战迷宫的战斗部分。本作最大的变化在于原本不能参战的巫女角色改成了可以参战，能一家大小去拯救世界。玩家角色还能跟她们发动华丽的二人连携攻击，演出效果相当华丽。从试玩版的表现来看，本作画面上也都大幅进化，对本作有兴趣的玩家不妨先下载试玩版体验一下。





多乐猫×《讨鬼传》联动计划

6月20日，SCE宣布了PSV的多乐猫社交游戏《与大家在一起》与《讨鬼传》推出联动计划。从当日起，玩家只要在游戏中将喜欢的游戏（好きなゲーム）改成《讨鬼传》，好友大厅就会变成《讨鬼传》风格，并且能在里面遇到同样喜欢《讨鬼传》的玩家。而6月27日，即《讨鬼传》发售日当天，《与大家在一起》还追加了《讨鬼传》的主题迷宫，玩家可以跟多乐猫以及好友一起去挑战《讨鬼传》中的大型恶鬼，从而拿到各种奖励。迷宫试玩版可以免费游玩，而正式版售价1000日元。击败了特定的鬼之后甚至还能在《讨鬼传》里获得多乐猫的御魂奖励，其中多乐猫的御魂可以在试玩迷宫中获得，类型是“愈”，而黑乐则要在正式版迷宫中才能获得，类型是“赌”。

因为《与大家在一起》本体是免费的，日服的玩家在激烈斩鬼之余，不妨来试试一下这个游戏，拿取多乐猫的御魂吧。



“トロのミタマ”は「癒（ゆ）」の回復を得意とする戦闘スタイル



“クロのミタマ”は「賭（と）」の運頼みの戦闘スタイル

《灵偶异界》续报

第323期杂志上曾为大家介绍过这款由Acquire开发的角色扮演游戏《灵偶异界》，发售日将近，本期VITA命继续为大家带来本作的后续报道。

新角色 希咲丽华



穿着性感、举止优雅的美丽女性，言行中偶尔会隐藏着一丝焦虑。她的MIND拥有异常强大的力量，但是几乎不存在理性。所以要用铠甲将其束缚起来，抑制其力量同时让其遵循丽华的命令。



序章剧情窥探

本作的故事是以表、里两个世界为舞台发生，主人公小鸟游慧在回家的途中听到了惨叫而前往一探究竟，抵达现场后看到的是同级生千景纱菜和一个背负着奇怪黑影的男人，随后，慧就被黑雾包围吸了进去。醒来之后的慧发现来到了一个神秘的武器店，店主向慧提出了一个关乎性命的选择题。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



暑假来临，送走期末考和高考，一起来一个畅玩的暑假吧！不仅可以补补之前因学习紧张遗漏的游戏，还有类似《逆转裁判5》和《怪物手表》等大作在等着玩家们。这两款大作就足以耗费玩家大量时间了。而工作了的朋友也没关系，限于游戏的特性，利用碎片时间随时来进游戏也可以非常轻松地找到乐趣。

在本期的应援团我们介绍主机新固件信息、关于破解的新情报和多款周边趣闻，带各位领略游戏以外的主机新魅力。

●目前固件版本：Ver.6.1.0-12X（X代表地区代码）

本体信息

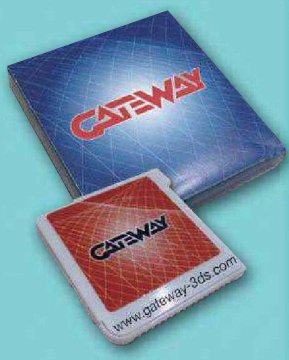
■3DS烧录卡细节公开

国外破解团队公布了旗下的烧录卡产品“GATEWAY 3DS”，该烧录卡使用microSD卡运行3DS游戏的ROM。在公布的同时还发布了一段视频，该视频没有剪辑痕迹，看上去还是比较可信的。

针对烧录卡的功能，该小组还通过问答的形式具体介绍了烧录卡的具体功能。由于目前的破解仍然处于初期阶段，因此每张microSD卡只能储存一款游戏，但对于ROM和microSD的大小并不没有特别的要求。不支持自制程序和NDS游戏，但可以支持市面上所有的3DS掌机。

目前该烧录卡仍无法突破锁区的限制，只能运行与主机相同地区的游戏，因此期待破解区锁的玩家可能要失望了。但该小组表示目前技术人员正在进一步提升烧录卡的功能，未来将寻求突破任天堂的锁区限制，也将会加入存档备份和恢复功能。

同时，为了保持烧录卡的有效性，用户不能随意进行固件升级，也不建议烧录卡用户使用多人游戏等联网功能，但可以支持本地多人游戏。目前该烧录卡的价格为80美元或65欧元（折合人民币500元左右）。从目前公布的消息上看，该烧录卡还是比较“靠谱”的，价格偏高了一些，而且联网功能会受到限制，建议玩家还是在能力范围内支持正版吧。



周边趣闻

●《怪物猎人4》超豪华限定版公开



游戏未发，周边先行。在公布完游戏的发售日后随之公布的是两款特殊颜色的3DS主机。其中黑色主机名为“黑蚀龙”，正面有游戏的金色LOGO，相当醒目。在LOGO两边还有怪物的图腾标志。至于白色主机名为“艾露白”以“卖萌”向为主，白色的涂装中有许多的猫图案，非常可爱。这两款主机售价为26000日元（约合人民币1630元），除了主机外还同捆有游戏，相当实惠。可惜在国内的一些网站已经炒到接近3000人民币的价格，想要第一时间入手恐怕得付出点代价了。

除了限定主机外，在Capcom网店也公开了游戏的限定周边。其中完全版为10990日元（折合人民币695元），包含游戏软件、剑士手办、保护包和挂绳；手办版的价格为8990日元（折合人民币569元），包含游戏软件、剑士手办和挂绳；保护包版价格为7990日元（折合人民币505元），包含游戏软件、保护包和挂绳。其中在网店购买游戏的话会额外赠送挂绳，手办也可以单独买，为6800日元（折合人民币430元）。





根据网店的描述，该款手办由“千值炼”制作，《怪物猎人4》开发团队监修。采用了系列原点的雄火龙装为外观，可搭配太刀（飞龙刀）、锤子（火龙锤子），全身可动。保护包表面则采用了“鳞”、“皮”和“毛”三种印象为设计，中间的纽扣设计为任务标识，十分帅气。由于价格不算贵，有兴趣的玩家可以留意一下。

本体信息

●固件更新！新擦肩游戏公布！

近日3DS主机在固件上了有了重大更新，新系统6.0.0-12X（X代表地区代码）有了以下改进：1、擦肩广场有了重大更新，界面改变，增加擦肩广场的数据更新功能，问候的表情将可以变更。并且增加了四款付费的擦肩游戏，各售价500日元，四款打包购买1500日元，购买一款后再一次购买其余三款则为1700日元。2、下载版游戏和模拟器游戏支持存档备份功能。3、提高系统稳定性和便利性。在随后，任天堂也放出了新的固件6.1.0-12X（X代表地区代码），该固件只是一个小更新，提高系统的稳定性。



●《口袋妖怪X·Y》限定版主机公开

本体信息

近日任天堂公布了《口袋妖怪 X・Y》将于 8 月 10 日开始预约，与此同时还公布了《口袋妖怪 X・Y》的两款限定版 3DS LL 主机。一款采用蓝色为主色调，以 X・Y 字母为底，加上两个版本的主题神兽，相当醒目；另外一款则是以金黄色为主色调，正面是 X 主题神兽背景，背面则是 Y 主题神兽，非常帅气。这两款主机的售价分别为 22800 日元（约合人民币 1382 元）。



●《动物之森》夏天礼物

周边趣闻

官方对于《动物之森》的重视程度，相信各位玩家有目共睹。7 月 1 日至 7 月 31 日，《动物之森》追加新的家具，给各位玩家的“家”带来夏天的感觉。玩家可以在村里的邮局收取，也可以等待收取礼物。喜欢《动物之森》的玩家们不要错过啦。



专题推荐——新擦肩下载游戏



随着新系统的更新，任天堂也放出了四款新的擦肩游戏下载。与以往不同的是，这次这四款擦肩游戏是需要收费的，每款 500 日元。下载方法是在更新了擦肩广场后直接在广场内购买即可，如果这几款游戏能以特定的条件通关的话，还能获得 Mii 广场的帽子，下面让我们一起来看看这几款游戏吧。



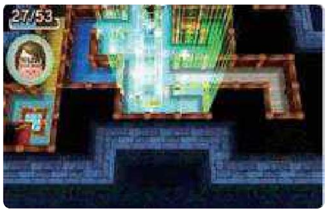
擦肩迷宫
すれちがい迷宫

■售价:500日元
■推荐度:★★★★

■适宜人群：喜爱冒险游戏的玩家

擦肩迷宫允许玩家扮演探险怪物之馆的名侦探，一边寻找助手一边探索迷宫，玩家必须利用擦肩而来的碎片来开启新的道路，找到通往下层的出口。在这个过程中还会像 RPG 一样遇到敌人，玩家需要打败他们。





战斗方式是自动攻击，玩家需要选择防御的时机。如果与其他玩家组成组合的话，还能让自身的能力有所增加。如果擦肩得来的碎片是相同颜色的话，还能利用这两块碎片组合成房间，得到道具。



擦肩花园
すれちがいガ-デン

■售价:500日元
■推荐度:★★★★★

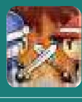
■适宜人群：喜爱育成游戏的玩家

这是一款育成类游戏，玩家将在花之街，利用擦肩功能种花，装饰更多的杂货让花园更加美丽。随着擦肩通信次数的增多，越能将花培育的更好。擦肩后能给 Mii 的花浇水，还有可能获得新的种子以培育新的花。系统会记录下玩家种的花，如果有新的花增加的话，也会追加新的情报，





而且能育成的不仅是现实中的花朵，还有可能育成魔法之花，如果玩家对花有兴趣的话，这款游戏还能成为一本小小的花百科。游戏中也设置了“购物店”，玩家可以买卖各种各样的杂货让花园变得更加迷人，也可以让自己的 Mii 形象和花园来一张合照，分享给朋友们。



擦肩合战
すれちがい合战

■售价:500日元
■推荐度:★★★★

■适宜人群：喜爱策略游戏的玩家

新增的擦肩游戏非常丰富，甚至还有玩家们可能会意料不到的游戏类型——策略游戏。玩家将扮演边境之国的国王，利用擦肩通信增加的 Mii 士兵来达成天下统一。随着玩家擦肩次数的增多，Mii 士兵会随之增多。例如擦肩来的玩家的广场内有 100 个人，那么士兵就会增加 100 人。收集大量的士兵，打倒 20 个国家的敌人





达成天下统一。如果玩家选择进军，就会开始与敌人的遭遇战。遭遇战内玩家可以进行队伍编成，分别为骑马队、弓队和枪队。骑马队克制弓队，弓队克制枪队，枪队克制骑马队，如果战术选择得当，还有可能以少胜多。打倒敌人后能取得资材，利用资材能建造城市，城市越大，就能进行如“侦查”等对战斗有利的技能。



擦肩射击
すれちがいシュ-ティング

■售价:500日元
■推荐度:★★★★

■适宜人群：喜爱横版射击游戏的玩家

这是一款横版射击型的擦肩游戏，玩家将扮演宇宙警备队的队长，为了打败宇宙盗贼的野望而驰骋。游戏的玩法与一般的横版射击游戏无异，但既然是擦肩游戏，自然有专门对应擦肩系统的功能。只要与其他玩家擦肩，玩家自身的飞机就会变得更强。例如和两个人擦肩通信的话，就





能同时朝两个方向射击，或强化自身使用的武器。使用的武器与擦肩到的玩家 Mii 颜色相同，总之只要擦肩的人数越多，游戏的难度就会越低。游戏共有十个以上的关卡，在深处还有 BOSS 等着玩家，而且玩家还能查阅自己的分数和等级，通关后还有上级者模式，可谓是麻雀虽小，五脏俱全。

这四款游戏各具特色，也让人不得不佩服任天堂的独特创意。经过尝试，这几款擦肩游戏都极具乐趣，推荐给各位玩家购买。

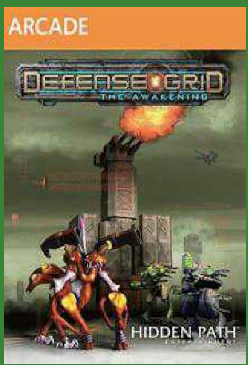
www.duoland.com

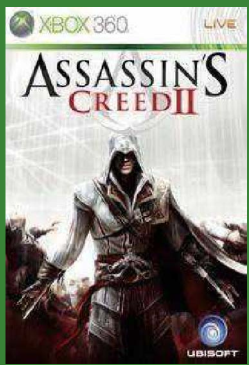
360 Style



微软互动娱乐部总裁唐·马崔克（Don Mattrick）辞职的消息多少让人有些震惊。在唐就职的6年时间内，Xbox LIVE的金会员数量翻了8倍，X360在北美连续两年销量第一，Kinect公布并卖出了2400万台，这一成绩令业界无不侧目。对于玩家来说，唐的两次被拍肩这些年来一直被津津乐道。Xbox的新掌门人将于近期公布，让我们拭目以待。

P.S.唐出生于1964年2月13日，明年正好满50岁，但看样子貌似才30出头，真令人羡慕。





★7月金会员专享免费游戏

本届E3展前发布会上微软宣布了针对金会员的一项新福利，那就是每月将提供一款免费游戏，并举例说这些免费游戏中将包括《光环3》和《刺客信条Ⅱ》。在发布会召开的当天，《神鬼寓言Ⅲ》已作为第一个免费游戏上架。

而本月的两个金会员免费游戏现已公布，分别是XBLA游戏《防御阵型 觉醒》（Defense Grid: The Awakening，7月1日～7月15日）和《刺客信条Ⅱ》（7月16日～7月31日）。送XBLA游戏多少有些意外，原本大家以为这种免费游戏都是光盘大作，看来还是太天真了（笑）。和PS+免费赠送的游戏相比，金会员专享免费游戏无论是质和量都落于了下风，但这也是情有可原的。毕竟Xbox LIVE诞生十年来一直都并非以送游戏为卖点，如今增加这项福利只是锦上添花。而PS+的最主要功能就是赠送游戏，如果不算这一点的话PS+就只剩后台更新、云端储存和部分游戏折扣这几个功能了，要想让玩家以59.99美元来买无疑是天方夜谭。

★免费游戏Q&A

微软推出金会员专享免费游戏这一福利后，势必将刺激更多玩家加入金会员行列。不过从各方反馈来看，有不少玩家对这项政策还存有疑问，为避免回信中出现同一问题大量扎堆的情况，本期就专门开辟一块空间来回答一些常见问题。

Q：如何查询每月金会员专享免费游戏的推出时间和具体游戏?

A：金会员专享免费游戏将于每个月的1号和16号推出，为期半个月。具体时间会随时差而有所不同，例如美服一般是在北京时间1号和16号的下午6点左右更新，而日服则是干脆推迟到2号和17号更新。至于具体是哪些游戏，需要看微软官方公告。目前仅知道7月16日是《刺客信条Ⅱ》。

Q：请问各服推出的免费游戏都一样吗?

A：不一样。以6月为例，全球大部分地区的免费游戏都是《神鬼寓言Ⅲ》，而日服的免费游戏却是XBLA游戏《Joy Ride Turbo》。就算是同样的游戏，也会因服务器的不同而产生区别，规律参照随选游戏。简单地说，就是港服下载为港版，美服下载为美版，日服下载为日版。

Q：请问能否用48小时金会员卡来下载免费游戏?

A：不行。经测试，最低需要一个月的金会员卡。不过这也很超值了，现在淘宝上港服月卡才25元左右，只要别在1号和16号使用，理论上是可以一张卡下载3个免费游戏的，相当超值。

Q：如果我的金会员到期了，我之前下载过的免费游戏还能正常使用吗?

A：可以，没有任何影响。Xbox LIVE和PSN的机制不同，不用担心这个问题。

Q：为何我选择下载之后，会弹出一个信息说我的地区不符?

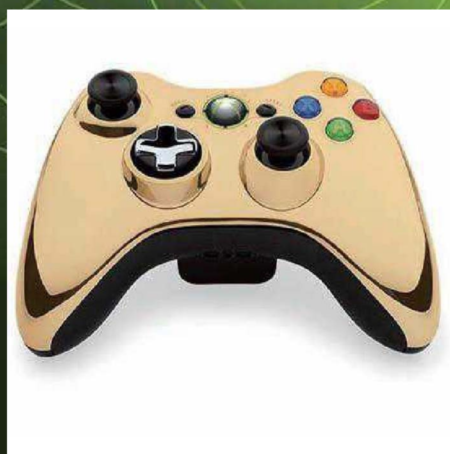
A：提供的免费游戏如果是随选游戏的话，将和随选游戏一样有地区限制，这种限制分为两种。一种是游戏区码限制，玩家需要用对应地区版本的机器去下载，例如锁美区的游戏就得用美版机下载。另一种是下载IP限制，例如美服游戏就必须用美国IP下载。XBLA游戏则不受此限。目前已推出的两款免费游戏还没有出现地区限制的情况，《神鬼寓言Ⅲ》一开始有地区限制，但在最后几天已经完全取消了。

Q：请推荐一个服来专门下载免费游戏。

A：如果只能选一个的话，推荐港服，理由有三：一、港服点卡和金会员卡最好买，而且最便宜；二、港服游戏不存在锁区问题（仅部分游戏存在下载IP限制）；三、港服游戏包含中文（如果光盘版有中文的话）。

★X360黄金手柄亮相

目前微软公布了全新的金色手柄，名为“Xbox 360特别版铬系列黄金无线手柄”。该手柄预定在下个月推出，零售价55美元，玩家可以在全世界的GameStop或者Microsoft Store中购买到。该手柄最大的特点为金色喷漆，给人感觉十分酷炫亮眼，充满贵族气息，在之前的《星球大战》特别主机中同捆过类似的金色手柄，对这种尊贵典雅型手柄有爱的玩家记得抓住这次机会哦。



★亚洲地区年内无缘Xbox One

在本届E3展上微软确认亚洲地区不在Xbox One的首发范围之内，但同时又表示Xbox One有望在年内登陆日本。不过如今看来日本这一亚洲地区最后的独苗也没了希望，微软已确认日版Xbox One在2013年内发售无望。

众所周知，X360如今在日本的销量已经可以忽略不计。虽然Xbox One首发阵容实力不俗，但对于日本玩家来说这些游戏的吸引力很小。以现有的游戏而言，就算微软赶在年内让Xbox One在日本发售，其销量肯定也不会高到哪里去。如果想在日本市场有所作为，肯定要多花时间拉拢一些日本厂商，否则Xbox One的销量恐怕会比X360更惨。因此日本地区推迟发售实属必然。

不过微软已经明确表示今年将出展东京游戏展，而在去年微软是直接放弃了这一机会，说明微软对于日本市场还是有企图的。此外微软也确认将出席8月的科隆游戏展，并将举办一场时长1小时的发布会，看来Xbox One还隐藏了很多猛料没报，让我们期待一下吧。

★《战争机器 审判日》无限刷箱＋快速升级大法

《战争机器 审判日》最新DLC中的“黄金神器”是一个难度比较大的成就，要求为全员装备镀金护甲和镀金武器后在博物馆地图赢一场公开或者等级配对的处决比赛。镀金皮肤必须开启稀有宝箱后才能随机获得，更新后玩家开启稀有宝箱时会优先开出皮肤，之后才是经验值。而稀有宝箱获得的方法和自己刷的勋带数量有关，每刷到一定数量的勋带便可出一个稀有宝箱。以下提供的方法可以利用游戏的BUG简单地无限刷稀有箱子，大概1个小时不到就能把需要的东西刷出来了。没有购买此DLC的玩家也不要紧，利用这个方法同样可以让你在很短的时间内升到满级，三转只是几个小时的事。 **[提供：华尔兹]**

1 **准备工作：**开始前先备份存档，以防万一，备份的方法为在游戏中切换储存装置即可。由于这个方法要利用到BUG，而BUG在游戏后面的更新中修正了，所以玩家首先要把之前更新内容删掉。方法为系统→储存→硬碟→按Y键选装置选项→清除系统快取。



2 **刷勋带：**删掉更新后离线进入游戏，首先需要刷勋带到只剩一个便会开启箱子的状态。选劫后余生中的第二章“有人在吗？”，难度可以选简单。这里前行不久会有很多感染人，玩家跑回楼梯上面不动，让同伴在下面打，放着不管很快感染人就会把同伴全打趴下，一会儿他们就会上来攻击玩家，这时按住LB准备扔手雷，等感染人聚集得越多越好，在它们开始攻击你的时候算准时间在死前把手雷丢出去，这样玩家在被打死后应该能获得大把的“死后一击”勋带。一次大概最少能有10个勋带，然后开始计算大概数量，刷到还剩一个勋带就解锁箱子的时候退出，返回主菜单保存一下，再把这个存档备份以防万一。注意一定要自己算好数量，有时候不会出现还差多少的提示，最后差20个左右的时候备份一下存档，失败了就读取备份的存档重来）

3 **刷箱子：**再次离线进入游戏，选择战役中的第六章第四节“北入口”，利用机械弓做陷阱炸死多个敌人后可以获得一个勋带。一开始就往对面敌人出来的位置放置陷阱，敌人破墙而出后多半就会碰到陷阱能拿到这个勋带，由于只要一个勋带就会解锁箱子，此时一旦右下角提示你获得了新的稀有箱子后，就马上按START键→选项→存储位置→按B键返回→再按一次B键确定继续，这样玩家最后获得的勋带会重新计算，又变成只需一个勋带又可以获得新箱子的状态，而之前获得的箱子也会保留。之后继续用陷阱刷，陷阱用完了还可以等敌人聚在一起时丢手雷过去拿“运气手雷”勋带。只要是看到右下角提示获得新箱子就用START键→选项→存储位置→按B键返回→再按一次B键确定继续的方法来反复获得。等手雷也用完了就直接选择读取上一个检查点，注意过程中一定不要退出，刷到玩家不想刷再退。最后在在线状态下进入游戏开箱子，这样不但拿到了所需的涂装，涂装开完后每个箱子还能拿1000XP，多开几个顺便连等级都能升满，实在是太厉害了！



■Cutie 3组合换上了将于限定版中登场的特别服装。

★《杀手已死》完成派对

6月23日，PS3/X360游戏《杀手已死》的完成纪念活动在东京秋叶原举行。本次活动分两部分进行，首先是店面游戏试玩会，之后移驾酒吧由制作人和玩家展开对谈活动。

游戏试玩部分的内容和编辑们在E3展上玩到的差不多，分为一个把妹关和两个动作关。现场观众只要能顺利过关，就可以和担任本作代言人的Cutie 3组合拍照留念。Cutie 3组合由两亚一美3名女性组成，其中包括凭借《链锯甜心》出名的洁西卡·妮格瑞，她们在本次活动中穿着游戏角色的服装登场，如此福利让现场的日本玩家大呼过瘾。

在之后的对谈活动中，角川Games社长安田善已、制作人须田刚一、开发导演新英幸、音乐导演山冈晃、影片导演山口雄大依次登场，介绍了游戏的诸多特色。须田刚一表示本作将是相当有速度感的动作游戏，对指令输入的时机要求到了逐帧的地步。山冈晃表示他在制作本作音乐的时候进行了诸多尝试，融合了众多音乐类型，而且日版将收录英文语音。山口雄大则表示，本作的剧情长度将近两个小时，全部由演员实际完成再加以修饰。



■三个妹子从左到右分别是：水谷望爱、渚、洁西卡。

有趣的是当须田刚一介绍到本作的主旨是带给玩家“大人的梦幻”时，洁西卡小姐突然问道：“所谓大人的梦幻究竟是指什么？”安田社长谨慎地回答说是“在美丽中追求心跳和兴奋的感觉”，而须田刚一则是直接回答说“就是情色的形式美”，引来现场一片笑声。

会场的高潮出现在展示攻略京都艺伎小春的任务时，当玩家第一次成功攻略她时就会出现肉麻的对话，第二次成功时就会玩拉腰带的小游戏，第三次成功时则是全屏马赛克，在强力的日本太鼓伴奏下，主人公和小春不知在房间里干着什么激烈的事情。这时须田刚一宣布在正式版中这一段将是没有马赛克遮掩的CERO Z级画面，立刻换来全场玩家（绅士？）的大声叫好！

本作的日版定于8月1日发售，喜欢《英雄不再》、《链锯甜心》的玩家不要错过。

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐



虽然 PS4 即将在年底与玩家见面，但 PS3 的辉煌并不会终结，倒不如说，在这个新老交替的边界线时期，正是百家争鸣的好时代。今年内就有《横行霸道Ⅴ》、《杀手已死》、《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》等多款大作值得一玩，PS+上也是好货不断，看来玩家们想将 PS3 束之高阁恐怕还要等上一段时间呢。



《杀手已死》“鼻血狂喷”限定版公布

须田刚一的游戏一向都少不了性感诱人的美女，《杀手已死》当然也满载服务性要素，借着暴力与情色的噱头狂打各种 18 禁擦边球。本作已确定将于 8 月 1 日发售，美版和日版都会推出火辣抢眼的限定版，并且内容也截然不同。下面就将两个限定版的内容一并公布给大家，至于买哪一个，还是两套全收，就由玩家自己做主啦！（本作也会推出中文版，预计将于今年秋季发售，不过是否有限定版还不得而知）

普通限定版

普通限定版内含 5 大特典，不过都是下载内容，不过普通限定版与通常版的售价是完全一样的（7980 日元），玩家通过一般的游戏购买渠道就能入手，自然是大家的首选啦。

1. 下载任务“诱惑の吸血娘”：在该任务中会出现一位看似年轻貌美，实则已经 256 岁的吸血鬼女郎贝蒂。某日她来到蒙多的事务所，看似是有委托，实则却瞄上了蒙多的鲜血，蒙多同志能否经得起这份诱惑呢？

2. 追加结局“血を夺つた男”：与任务“诱惑の吸血娘”相对应的结局。蒙多前往吸血鬼的城堡，探明美女贝蒂的真面目。在古堡内，他还会遭遇到名为夜兽的强大敌人。

3. 下载道具“超级·蒙多眼”：墨镜造型的本道具具有透视功能，蒙多一旦戴上后就可以穿过女性的外衣，直接看到美女们身穿内衣的躯体。这幅眼镜的原理实在叫人难以捉摸，它是如何做到有选择性地穿透布料的呢？

4. 追加服装“比基尼”：炎炎夏日里，为处刑事务所的两位姑娘换上性感清凉的比基尼泳装吧！

5.OST& 设 定 集“The Museum of KILLER IS DEAD”：该文件包由 25 首 OST 和设定资料集组成，直接下载到 PS3 中就可以欣赏。

美版限定版

美版限定版的内容颇为豪华，就连包装也是加厚的版本，很有收藏价值。内容包括：

1. 普通限定版
2. 精美纸膜模型
3. 长幅海报一张
4.OST 原声音乐集一张
5. 全彩资料设定集一本



▲美版限定版外包装

日版限定版

日版限定版只能在 fami 通官网购买，内容也比美版限定版要少一些，不过实用性颇高，各位绅士想必会很喜欢。内容分别是：

1. 大尺寸挂画一张（420mm × 594mm）
2. 四位女主角的性感泳装写真各一张



▲四位女主角的性感泳装写真，上附签名和唇印。

固件升级不慎演砸，4.45 版本致 PS3 变砖



6 月 19 日索尼向 PS3 用户推出了新的 4.45 版本固件，该固件不但能提升系统稳定性，而且还新增了”奖杯通知“的选项，玩家可以自己决定是否要让游戏中获得奖杯时得到提示。不过要命的是，很多玩家欢天喜地更新了版本后却发现心爱的 PS3 重启后一直卡死在开机画面上，甚至无法正常关机。幸好这个消息很快就传入了索尼耳中，索尼也立刻做出反应撤消了 4.45 版本的下载。接着 6 月 27 日放出了 4.46 版本下载，用于修复 4.45 版本的变砖问题。现在玩家已经可以安心大胆地升级自己的 PS3 而不用担心变砖了，不过关于这次变砖的原因所在索尼却一直缄口不言……

《横行霸道Ⅴ》PS3同捆版即将发售

《横行霸道Ⅴ》是今年除《最后生还者》外最受玩家期待的游戏，而今年年底PS4又将上市，为了在PS3末期能再卖出更多机器，索尼也明智地推出了《横行霸道Ⅴ》的PS3同捆版，和游戏同一天上市。这个同捆版中除了一张《横行霸道Ⅴ》游戏外，还包括一台500G的新版PS3、一款为《GTA Ⅴ》量身定制的耳机、还有30天的PS+会员资格。而如此丰盛的同捆版售价却仅为299美金，约合人民币1840元，是不是超级划算呢？如果你家的PS3已经有点老旧，不妨趁着这一机会入手超值同捆版，让新版PS3和即将到来的PS4一起作伴吧！



闪电姐变身克劳德！《LRFF XⅢ》预约特典公布！

大家还记得在《最终幻想XⅢ》刚公布时，闪电姐姐因其英气十足的造型而被玩家们吐槽说像春哥和女版克劳德么？如今SE终于用实际行动验证了当年的吐槽，亲手将闪电姐姐变成了克劳德！现在只要预定《LRFF XⅢ》就可以解锁克劳德的战斗服以及破坏剑的武器，而闪电姐穿上这身衣服后所有的战斗招式及胜利后的POSE、音乐全部都会换成《FF Ⅶ》中克劳德的样式！说实话，看到COS成克劳德的闪电姐姐，小编我已经彻底无话可说了……



《艾丝卡＆罗杰的工作室》繁体中文版年底上市

前作《爱夏的工作室 黄昏大地之炼金术士》在推出繁体中文版后备受华语玩家们的好评，为飨宴广大粉丝们的支持与爱护，光荣再度与台湾索尼计算机娱乐的中文化中心合作，于今年冬季推出《艾丝卡＆罗杰的工作室 黄昏天空之炼金术士》的繁体中文版！这是“工作室”系列史上第一款双主角的作品，自然会让玩家们燃起双倍的期待，更何况又是能看得懂的中文版，叫人如何不心动呢？只是不知道繁体中文版是否也会推出像日版那么豪华的限定版呢？



PS MOVE游戏推荐

PS4配备的体感设备是PS CAMERA，恐怕在PS4正式发售之后，商家为了处理PS MOVE库存应该会采取降价策略。玩家如果暂时不打算购入PS4，手头又有点闲钱的话，不妨入手PS MOVE来玩一玩。现在在淘宝上，摄像头加右手手柄的PS MOVE套装不到400元，假如是购买捆绑了游戏的版本，还会更便宜些。对应PS MOVE的游戏大多是非核心向游戏，虽说难度都不算太高，不过和亲朋好友一起玩一玩打发打发时间倒是不错的选择。下面就为大家推荐几款不错的MOVE游戏吧~

《巫术》

《巫术》被誉为是到目前为止最好的PS MOVE游戏，本作最初亮相在2010年的E3上，但由于制作组缺乏开发经验，导致本作一拖两年，直到2012年5月才发售。游戏有点借着《哈利波特》的东风，玩家将扮演一名巫师的弟子“芬恩”，使用老师的魔法棒展开奇妙的冒险。游戏流程很短，也没什么隐藏要素值得2周目去挖掘，不过体感互动做得很不错，释放魔法时的演示效果非常炫酷。《巫术》不但会让小朋友们着迷，就连成年玩家也会放不下手柄。

《运动冠军2》

《运动冠军》是PS MOVE首发游戏之一，因其充分发挥了MOVE的特性而备受玩家好评。2012年10月30日，续作《运动冠军2》发售，收录了全新的高尔夫球、拳击、保龄球、网球、滑雪等运动项目，玩家还可以在“派对模式”中自定义规则和比赛项目，和亲友们一决高低。这款游戏能让玩家充分运动到身体的每一个部分，不太喜欢外出运动的各位宅男宅女们不妨用《运动冠军2》来燃烧一下脂肪，摆脱亚健康状态吧（本作的攻略可在324期的“成就奖杯堂”中查阅到）。

《火线危机 烈火风暴》

《火线危机》原本是街机上的人气光枪游戏，而趁着PS MOVE发售后，NBGI也将旗下三大光枪射击游戏《火线危机 烈火风暴》、《火线危机4大型电玩版》与《死亡风暴海盗》整合为一，让玩家可以在家中就轻松享受到街机游戏的快感。这款游戏还推出了同捆PS MOVE的完美包，里面不但有摄像头和动态控制器，还有一把射击配件枪，将动态控制器安放在枪内就能模拟出光枪的手感。

PS+美服动态

美服PS+更新了7月份的新PS3免费游戏，包括《战地3》、《街头涂鸦》和《奇异世界：阿比逃亡记HD》。同时有多款游戏打折销售。



游戏	优惠价格
COD 黑色行动Ⅱ	$37.79
超凡蜘蛛侠	$20.99
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	$5.00
指环王：阿拉贡的冒险	$2.50
真人快打	$5.00
波斯王子 遗忘之沙	$4.00
歪小子斯科特挑战全世界	$2.00
旺达与巨像 高清版	$5.00
瑞奇与叮当 高清收藏集	$7.50

PS+港服动态

7月港服PS+将推出5款免费游戏给用户，分别是《箱》、《杀手47 赦免》、《忍者龙剑传∑+》、《雷曼 起源》和《僵尸车手HD》，全部都是拿得出手的好游戏。这些优惠活动将于7月17日正式开始。

文 铃 美编 NINA

THE LAST OF US

《最后生还者》发售都已经快一个月了，想必这个时候各位玩家的单机模式完成度都已经非常高了，如果你现在正处在生还者＋的中后期，稍微感觉到了一些“疲惫”，不妨先把本作多人模式一个阵营的路线走完，之后再回归故事模式。本作的多人模式虽然目前模式不多，但就系统而言算是用心细致的，除了感染者们暂时没出现（估计以后会有 DLC），其他故事模式中的一些要素在多人模式中都有所保留，玩起来乐趣十足。如果你还没开始多人游戏，那么现在是时候进入试试身手了。

最后生还者	SCE		动作射击
PS3	The Last of Us		繁体中文版
	2013年6月14日	1人	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

研究中心 RESEARCH CENTER

单机模式补完

如何提前开始生还者＋

正常情况下要先进行生还者＋难度，至少也得先通两遍游戏：第一遍通关任意默认可选难度，第二遍新游戏通关生还者难度。等到第三遍才可以选择生还者＋难度。上期杂志上市后，有玩家尝试出了跳过生还者难度直接开始生还者＋游戏的方法，以下以玩家一周目通关简单难度为例：

1. 玩家通关简单难度后，请先删除游戏的更新补丁；

2. 在主菜单选择开始新游戏＋，选择简单＋（生还者＋难度暂不可选），之后开始游戏并将游戏的第一章完成；

3. 第二章一开始，马上按下暂停菜单，保存并退回主菜单；

4. 选择章节，重选第一章，在难度选择时选生还者，之后全程不要换难度一直打到通关。

提前开始生还者＋难度好处多多，因为如果按照常规方式来进行生还者＋难度的话，顶多继承之前生还者难度的技能升级和武器改造，而生还者难度的物资本来就极为有限，而且一周目打生还者也确实要多出许多困难。如果是通关简单难度后，以简单难度为基础来进行生还者＋，继承的东西相对较多，打起来也相对容易。



多人模式解析

本作的多人模式基本还是以团队对抗的形式进行，不过其中加入了一些经营要素以及随机事件，使得战斗升级的过程中不至于枯燥乏味，也让多人模式的战斗与故事模式的世界联系更紧密。

基本系统

阵营建立与壮大

进入多人游戏之后玩家就需要在猎人和火萤两大阵营之间选择一个，之后就会进入这个阵营的路线。比如玩家选择了猎人，以后在加入任何一场游戏的时候都会扮演猎人一方。玩家选择了阵营后，就会是自己这个小阵营的首领，一开始阵营内只有少量人口，他们的身体状况都是健康的，暂时没有饥饿或者生病的状况。这些人口不需要玩家刻意去管理，玩家要想养活这些人并增加人口数量，只需要多战斗来获取补给品，就能供给这些人吃喝，人口数也会增长。

补给品在游戏中的获得方式是通过战斗，在战斗中杀死敌人可以直接从尸体上捡到一些补给品，而游戏中获得的零件，如果在比赛的过程中不花费的话，在比赛结束后会全部兑换成补给品，这样不仅能满足阵营人口的每日需要，还能

©copyright:2013 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC.

提升人口数量。反之，如果玩家在游戏中花费过多的零件，或者因为没什么表现而获得较少的零件，那么比赛结束后兑换成的补给品就少，人口的增长速度就会减缓，或者出现饥饿和生病的人。





角色等级与技能武器解锁

本作多人模式的等级不是按照经验值来算的，而是玩家建立阵营后的周数。选择完阵营后就会进入第一周的第一天，此时玩家的等级为“0”，每完成一场战斗就会度过一天，一周有七天（－_－b），完成一周进入第二周的第一天后，玩家的等级就会变成“1”。这就是等级的增长原则。简单来说，玩家的等级是随着进行比赛的场数而增长的，看到一个人的等级差不多就能算出他打了多少场比赛。

由于每个玩家的等级增长方式是完全相同的，因此技能和武器的解锁就没有按照等级来，而是根据玩家获得的补给品总量来逐步解锁的（注意是“获得的”总量）。玩家累计获得的补给品每到达一个级别，就会解锁一些武器和技能，玩家可以自由选择已解锁的技能和武器进行装备。为了战斗的平衡性，武器和技能的装备有点数限制，点数限制就好比一些游戏中的负重量限制一样，玩家装备的武器、配件、技能等加起来要在这个点数限制内。另外，点数限制并不是完全不变的，它也会随着补给品的积累而增加。部分技能的装备影响到一些任务的完成，具体关于技能的详细数据会在下表中列出。最后还要提一下的是，装备整理的位置还有一项叫做可购买的武器，这个位置是留给强力武器的，装备上去并不能直接用，而需要在游戏中花零件买，如果你根本就不想浪费零件钱，可以把这一项空出来，把点数留给其他技能或枪械配件。

技能名称	消耗点数	技能作用
潜行训练1	2点	每次重生可获得一把弹簧刀。
潜行训练2	4点	蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，每次重生都拥有弹簧刀。
潜行训练3	5点	不会被锁定，蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，且重生拥有弹簧刀。
工匠1	2点	制作速度增加75%。
工匠2	4点	制作速度增加75%，且每制作3个道具可获得一个礼物盒，装备礼物盒即可将它送给队友（按↑），队友会收到随机道具。
工匠3	5点	制作速度增加75%，且每制作2个道具可获得一个礼物盒，给予队友后，队友可以获得随机道具。
炸弹专家1	1点	爆炸范围增加25%。
炸弹专家2	2点	爆炸范围增加50%。
急救训练1	2点	使用急救箱的速度增加75%。
急救训练2	4点	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，靠近受伤队友按×键治疗。
急救训练3	6点	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，治疗时回复速度翻倍。
鹰眼1	2点	锁定持续时间延长3秒，瞄准敌人按下R3锁定。
鹰眼2	3点	锁定持续时间延长3秒，且被锁定的敌人会发光。
鹰眼3	4点	锁定持续时间延长3秒，被锁定的敌人会发光，目标附近的敌人也会被锁定。
马拉松跑者1	1点	冲刺时间增加15%，冲刺后的恢复速度加快15%。
马拉松跑者2	3点	冲刺时间增加30%，冲刺后的恢复速度加快30%。
手枪自动缩放1	1点	用9mm或左轮手枪瞄准时会慢慢缩放。
手枪自动缩放2	2点	增加9mm或左轮手枪的缩放度。
医者1	1点	拯救倒下队友的速度增加30%，给予的体力增加20点。
医者2	3点	拯救倒下队友的速度增加45%，给予的体力增加25点，并可多获得25%的零件。
医者3	4点	拯救倒下队友的速度增加55%，给予的体力增加30点，并可多获得50%的零件。
尖耳朵1	2点	聆听模式的恢复速度增加10%，聆听模式的持续时间延长10%。
尖耳朵2	3点	更快进入聆听模式，聆听模式恢复速度增加20%，聆听模式的持续时间延长20%。
神射手1	2点	精确瞄准的晃动减少25%，发射失准度减少20%。
神射手2	4点	精确瞄准的晃动减少37%，发射失准度减少35%，每次完成爆头射击可获得15点体力。
神射手3	5点	精确瞄准的晃动减少50%，发射失准度减少65%，每次完成爆头射击可获得25点体力。
战略家1	2点	知道自己被锁定。
战略家2	4点	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人。
战略家3	5点	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人，可选择在队友附近重生，可提早几秒重生。
格斗家1	2点	制作改造武器的时间减半且攻击力增加。
格斗家2	3点	制作改造武器的时间减半且攻击力增加，每次肉搏攻击可恢复10点体力。
收藏家1	3点	获得的零件数目增加10%。
收藏家2	5点	获得的零件数目增加20%







www.dooland.com

事件与任务

在玩家进行多人游戏的过程中，会发生一些随机的事件，这些事件分为七种：掠夺者袭击、人质挟持、发现友好幸存者、拯救同伴、疾病肆虐（两种）和敌对阵营的攻击。这些事件都是随机发生的，事件发生后玩家的阵营会受到一定程度的影响，比如人口较少、人口增加等。其中敌对阵营的攻击最为致命，如果没能应对好甚至有阵营人口全灭的可能性。如果当这些事情发生时玩家不能采取相应行动来扩大正面影响。控制负面影响的话，那就没有意思了，因此游戏设定了任务系统。

每当一个随机事件发生，玩家都要从任务列表处选出一个任务，并在接下来的三天内（也就是三场比赛内），尽可能好地完成这些任务，这样就能达到限制损失、增加收入的目的。任务的数量多，每次任意选择一项，每个任务都会划分不同的档次，以“发现友好生还者”事件发生时选择“击倒敌人”这个任务为例，玩家如果击倒敌人的数量达到基本标准，就会有一定数量的幸存者加入，之后超额完成任务还有几个档次，玩家在三场比赛中累计全部完成这些要求，就能获得额外的幸存者加入。为了避免玩家只选择自己觉得容易或者顺手的任务，每个任务最多只有八个档次的要求（越往后要求越高），一旦全部完成之后就必须选择其他类型的任务，具体的任务名称和八个档次的要求如下表所示。另外，部分任务的完成需要装备相应等级的技能，比如治疗队友，需要装备急救训练2，之后再比赛中才会出现治疗队友的提示（拿上急救包靠近队友按 × 键）。



任务名称	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5	等级6	等级7	等级8
击倒敌人	3	6	9	15	20	25	35	45
处决	2	4	7	12	15	20	30	35
特殊处决	2	4	6	8	10	12	16	20
复苏	2	4	6	8	10	15	20	25
治疗队友	5	10	15	20	25	30	35	40
汽油弹处决	2	4	6	8	10	12	16	20
炸弹击倒	2	4	6	8	10	12	16	20
制造礼物道具	2	4	6	8	10	12	16	20
锁定敌人	7	14	21	28	35	42	48	56
肉搏战击倒	3	6	9	12	15	18	25	30
弹簧刀处决	1	2	3	5	7	9	12	15
9mm手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
左轮手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
短枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
猎枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
半自动步枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
3发点射来福枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
弓箭击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
远距离击倒	2	4	6	8	10	16	20	24
头部射击击倒	2	4	6	8	10	12	16	20

商店与单次助力器

本作的购买系统算是有所简化，商店只有在每场比赛的途中才有机会进入，找个安静的角落放下背包即可进入，或者重生的时候也行。在商店内买东西用的是零件，这些通过击杀敌人或者搜刮补给箱都能获得，别人杀人涨经验，我们杀人得零件，差不多就是这个理。商店中出售的东西绝大部分是对枪械的各种暂时强化，或者是临时给自己穿上一件护甲。如果在战斗中能合理利用这些强化，能够在战斗中占很大便宜，不过买这些都是要花零件的，如果肆无忌惮地使用可能会造成残存的零件过少，导致一场比赛打完几乎没剩下多少零件能转化成补给品，那么阵营里的可能就会有饥饿或者生病的人出现。

所谓单次助力器可以理解为一些游戏中一次性使用的强化道具，它的效果比较多样化，从初始弹药数翻倍、初始枪械强化、到比赛中的商店价格减价等各种效果都有。免费的单次助力器可以通过两种方式获得，一个是扩大阵营人口数量，另一个是完成任务。单次助力器的效果只能维持一场比赛，每次在比赛开始前选择装备时选择，也可以选择不使用任何单次助力器。

聆听模式与道具合成

习惯了故事模式生还者难度对聆听模式的“屏蔽”，刚转到网战的时候还真有点想不起聆听模式来，其实聆听模式在多人模式中非常重要。聆听模式的有效范围并不算大，但由于枪械、道具性能以及场景构造的关系，在与敌人近距离接触时，如果能够提前了解到敌人所处的大概位置以及脸朝哪个方向，就占有了一定的优势。



聆听模式开启后只能维持一段时间，之后效果会消失，过一段时间才能再次使用。聆听模式只能“探测”出正在移动的敌人，如果有人躲着不动是“听”不出来的。

故事模式中的道具合成在多人模式中依旧沿用，而且非常好用。游戏中每张地图都有几个固定的补给点，补给点的盒子里能搜出一些合成材料，而且是人人有份的。每个人打开盒子之后道具都是单独的，不会被别人给抢走，相对公平。有时玩家甚至能从盒子里直接开出合成完毕的汽油弹或者炸弹，不过这个一般都是在处于劣势的情况下才有可能会得到（比如自己成为最后生还者）。几种合成道具在比赛中的实力都很霸道，被汽油弹仍中基本直接秒敌人，炸弹可以当成地雷提前扔在某处，弹簧刀在手的话悄悄接近敌人可以直接将其秒杀，近身武器强化后敲人一下就倒，之后只需要补个处决即可。几种道具合成需要消耗的材料比起故事模式有一些变化，总得来说是需要消耗的材料更多了。比赛中道具的材料够了就要赶紧找地方做，早点把这些道具的杀伤力发挥出来，转化成杀敌数。

模式介绍

补给争夺

相当于不少多人对抗游戏中最基本的死亡竞赛，猎人和火萤两个阵营打四对四的组队战，死亡的玩家可以持续复活，直到小队的重生点数被消耗完毕，就会进入突然死亡。重生点数消耗完毕的小队再有队员死亡的话将无法复活，只能观战，活到最后的小队获胜。

如果玩家刚好处在任务阶段，建议选择这个模式，因为求生战模式不能复活，由于大家每局都只有一次生命，因此各方面任务数据的完成都会受到限制，所以还是进行补给争夺来完成任务更划算。

求生战

被划分成小场次的生存战，这个模式下还是猎人与火萤的四对四，但被杀死的玩家不能马上复活，需要等这一小局打完，活到最后的一方赢得这一小局的胜利。下一局开始后，所有已经挂掉的成员复活，相当于新一轮的生存战开始了，率先积四分，也就是先胜四局的小队获胜。

实用技巧

1. 搜索多人游戏的时候，请选择“没有军团”的比赛，这样才能保证不被那些串通一气的家伙坑。

2. 把敌人击倒后，不要忙着去处决之，因为敌人一般都是成群出现，最好是用枪把倒地的敌人点死，除非非常有把握的时候。

3. 把简单的任务留给几次敌对阵营攻击的重要时刻，例如击倒敌人、处决敌人、治疗队友、锁定敌人、制作礼物道具等。

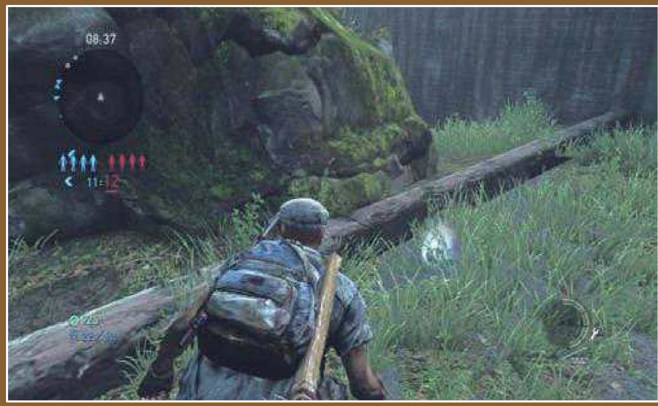
4. 接下任务之后，要检查自己的技能是不是装备对了，千万不要忘记。如果选择了治疗队友的任务却忘记带上急救训练2，那简直就是欲哭无泪。

5. 尽量和队友一起行动，方便相互救助。如果落单，一旦遭遇成群行动的敌人，基本上逃不掉。除了汽油弹之外，其他都只能把敌人击倒不能直接弄死，因此一人行动很难占到便宜。

6. 警惕中间区域的材料补给盒，这些盒子附近就算没有敌人，有时也可能有敌人悄悄蹲在附近，你过去捡就会被打，不确定的时候可以虚晃一下，让沉不住气的敌人开枪。

7. 不要走地图中央，必死无疑，一定要走两侧。

8. 队友倒下不要急着救，确认附近没有敌人才能上去救，救助途中有敌人出现马上停止救援，



立刻躲避开枪还击。

9. 自己倒下之后赶紧往掩体后面爬，还要爬到那种尽量离敌人远，而且救援相对安全的位置，这样才能提升队友过来救你的几率（-_-b）。

10. 炸弹不要放在路口，要放在拐角的位置，这样才能起到作用。

11. 扔汽油弹的时候出手要快，扔了就跑，在对方相互看到的情况下，瞄准时间过长造成的后果就是眼睁睁看着对方的汽油弹落到你的头上。

12. 一旦捡到近身武器，一定要强化，对于那些水平一般甚至偏下的敌人，可以快速冲刺过去直接一下打倒，因为他们无法击中快速移动的物体。

13. 队友和大量敌人交火的时候，所有人都在移动。如果出现相持状态，可以考虑从另一侧绕过去打敌人后背。

14. 玩家使用装备上消声器的武器，即使开枪自己的位置也不会被显示在雷达上，合理利用这一点。

15. 不能过分依赖聆听模式，因为你不动的时候别人有可能也没动。

联机奖杯攻略

基本技巧 铜杯

取得条件： 在寻找比赛胜出一场补给争夺和求生战。

奖杯说明： 目前一共就这两种多人模式的比赛类型，各胜一场就好。

人口增长 铜杯

取得条件： 在派别战中将阵营扩大到40人。

奖杯说明： 如果尽量表现好点，在比赛中又不花零件购买任何升级，中途还会遇上一两次发现友好生还者的事件，差不多在第3周左右就能完成这个目标。



火萤 金杯

取得条件： 完成火萤旅程。

奖杯说明： 每个完整旅程需要经过十二周，一周有七天。这期间如果人口数量减少为零的话就会失败，平时只要正常游戏就好，不过需要警惕的是对方阵营发动袭击的事件，如果没能完成任务有可能造成人口全灭，所以请把一些玩家认为对于自己来说相对容易的任务留到此刻，以防万一。另外，如果实在想要缩短战斗时间，可以在一场比赛开始一段时间以后退出，不过这招个人非常不太喜欢，因为感觉太不厚道，而且退出之后阵营里的人会进入饥饿和生病的状态，甚至有人死亡，因此这个方法如果控制不好容易出问题，所以还是建议玩家们老实打完。

猎人 金杯

取得条件： 完成猎人旅程。

奖杯说明： 请参考上一个奖杯。

文 四羽Ray 美编 anubis



《灵魂献祭》自今年3月份发售开始，陆续提供免费的DLC供玩家下载可谓厚道，持续更新的游戏内容让这款共斗游戏在发售了3个多月后依然保持着热度。适逢中文版《灵魂献祭》的发售，本期来补完一下配信至今的1～7弹的DLC内容，为各BOSS的攻略要点，各位新老魔法师们都不容错过啊。

灵魂献祭	SCEJ		动作
PSV	SOUL SACRIFICE		日版
	2013年3月7日	1～4人	5960日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

人型魔物

1~7弹内总共新增13只人型魔物，其中有旧类型魔物的变种，打法类似，也有完全新设计的新类型，需要重点研究它们的攻击方式。下面将对新增的这些魔物的弱点属性，可解体部位，攻略要点以及攻击方式进行讲解，希望能对还在苦战中的玩家有帮助。



デュラハン

弱点属性	毒
可解体部位	大腿、右腕

攻略要点：第一弹DLC打头阵的无头骑士**デュラハン**，其实力可以归为强力一类。特点有非常快的攻击速度，攻击力很高，使用魔腕的玩家对付起来会感到比较吃力。从攻击方式来看，远近距离均适宜攻略此BOSS，最难回避的攻击可以用盾牌防御，所以推荐带上盾牌。近距离攻击的玩家推荐穿上石之铠，因为在众多铠魔法中石系的防御力最高，然后再适当地使用些增加防御力的刻印。

攻击方式

①横扫：挥动右腕的横扫攻击。发动速度中等，并不难回避，因为挥动的是右臂，玩家可以己方的左边翻滚回避，可以刚好翻到BOSS挥出的右臂的后面，躲过攻击判定范围。但需要注意当**デュラハン**远离玩家时会冲刺过来发动横扫攻击，由于速度很快回避时机很难掌握，推荐使用盾牌防御。

②扔头攻击：把头部扔出去砸玩家，处于中距离的玩家看清楚动作进行回避即可。攻击判定只有那个头部，近距离的玩家不会受到攻击。但是BOSS在把头部扔出去后，偶尔会跟着头部小跳一步，这时候在它脚边的玩家会被它的腿踢中。

③连续扔头：用手抓住头部向地面连续敲打5次，不能用盾防御。只有头有攻击判定，同样的贴近**デュラハン**的脚边就不会受到攻击。

④自残：体力减少到一定程度时候使用。**デュラハン**会跪在地上，然后甩动头部敲打自己的身体，如果不管它就会技能发动成功，骑士全身散发青色的气焰，各种攻击的速度会大增，这个状态下的BOSS非常具有威胁性，攻速极端加快配合上极大的攻击力很容易瞬间就让玩家队伍全灭。要阻止这个状态，可以用近距离供物的蓄力攻击以及属性地狱状态，在使用近距离供物蓄力的时候要注意和骑士的距离，太近会被头打到，太远又会让攻击够不着。被头部甩到不仅会让蓄力中断，受到的伤害还非常大。

⑤甩头突进：此BOSS最难回避的一个攻击，它会一边甩动头部一边朝玩家方向奔跑，攻击范围非常大，一般的翻滚动作基本上都躲不过去，比较安全的是用回避系供物快速移动到BOSS的背后，或者用盾牌防御，防御成功的话BOSS会出现硬直。



©2013 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ベヒモス

弱点属性	炎
可解体部位	树枝 ×3



类似スライム一样的移动缓慢型魔物，没有太大威胁及难回避的攻击手段，所以属于比较容易攻略的魔物。需要注意的地方在于它会放出身上的苹果在地图周围乱跑，魔物本体会生成 4 个苹果，3 个解体部位每个再增加 2 个，所以最多会生成 10 个苹果。苹果们会追咬玩家，虽然它们速度不快血量也低，但留着它们在场上会比较麻烦，所以要尽快把它们清除掉，理由后述。

由于ベヒモス基本不移动，所以炎魔人、炎の球根等供物能发挥最大威力，瞬间就能让它陷入燃烧地狱状态，然后对准可解体部位猛攻，尽快把部位都解体掉以减少生成的苹果数目。

攻击方式

①跳跃：基本上不移动的ベヒモス的惟一移动手段，带有攻击判定。平时并不会主动往玩家位置跳跃，威胁度不高，但如果玩家身边有苹果的话，会吸引ベヒモス往苹果上跳过来，连带牵连到旁边的玩家，所以见到有苹果靠近必须立刻解决掉。

②树枝横扫：当玩家靠近ベヒモス时会用树枝进行横扫攻击，准备动作很大而且发动时间很慢，基本上是没有威胁的攻击。

③种子飞弹：朝玩家连续发射种子飞弹，本体会随着玩家移动位置改变发射角度，但飞弹发射出来后只会笔直飞行，没有追踪性而且飞行速度慢，横向移动即可轻松回避。被命中后会立即倒地，因此只有命中的那一发飞弹具有伤害判定，并不会形成连续伤害，但高几率会让玩家中毒。另外需要注意的是，如果玩家使用お守り系供物，被飞弹命中时会因为硬体效果而不会倒地，因此会受到飞弹的连续伤害！此时必须冷静地横移动来小心回避。

※ 附带效果：毒化

④散播苹果：从ベヒモス身体上生长出来的苹果，最多 10 个，是ベヒモス最让人讨厌的攻击手段。苹果有两种攻击手段，一种是追咬玩家，可以在啃咬的瞬间对它发动反击一击必杀，攻击力不高移动速度也不快，但因为数量多，很容易从玩家的视线死角位置搞突然袭击；另一种是苹果自身发动种子飞弹，性能和母体版的一样，但没有附毒的特性。这里附带一提，当ベヒモス母体身上挂着苹果的时候，此时让它陷入地狱状态再进行追击的话，所有的苹果均会散落到地上并开始追咬玩家，所以使用近战系供物的玩家如果以为ベヒモス被追击倒地后就可以放心上前攻击，可就大错特错了。

⑤龙卷：类似精灵女王的龙卷风，性能也相似，拥有一定的诱导追尾性能，但移动速度慢且维持时间短，只需要持续跑步，或者正对着龙卷移动轨迹方向翻滚回避即可安全躲过去。



ドワ－フ

弱点属性	炎
可解体部位	身体 ×3、酒杯、锤 ×2

攻略要点：攻击力高，攻击手段多，速度也很快，属于十分强力的 BOSS。由于ドワ－フ拥有很多近距离招式，发动速度及威力都非常优秀，因此不适宜使用近距离的供物攻略它。而把距离拉远后ドワ－フ的攻击威胁就会小很多，详细可以看下面的招式分析，所以推荐使用远距离的魔法和它周旋。



攻击方式

①锤子敲击：用锤子猛敲地面的攻击，威力中等，带有范围震晕效果，即使不被锤子直接打中，在旁边也会被震晕一段时间无法进行任何行动，幸好有效范围很窄。近距离时它会先举起锤子，然后以往前扑倒的姿势用锤子敲击地面，扑倒动作带有伤害判定，在他脚边时不提前回避的话十有八九会被他扑倒。远距离时它会高高跳起，往玩家的方向砸过来，对比起近距离要容易回避，基本上只要在它跳起时回避就不会被打中，只要注意别太靠近锤子震波范围即可。

②旋转攻击：ドワ－フ众多攻击手段中最具威胁的攻击。攻击力非常高，且使用几率很高，大部分初次接触这个 BOSS 的玩家都死于这招，魔腕的玩家在高难度下被这招打中很有可能一击毙命。旋转的时间很长，移动的范围也非常广，即使是距离离得非常远，也有可能被它打中，移动路线是随机的，基本上是无法靠翻滚来安全回避。要躲开这招可以用回避变化的供物（“隼の羽”等）远距离躲开它，或者带上盾来挡，比较推荐后者，一来更安全，二来把招式挡住后ドワ－フ会有硬直，可以进行伤害输出。

③分离攻击：只有在与玩家距离较近时候使用，解除合体分离出 3 只小分身砸击地面，攻击完后重新合体。招式本身并没有太大威胁，翻滚回避可轻松躲过，只是发动没有明显的先兆，而且发动速度很快，近距离很容易中招。

④喝酒：当体力降到黄色、橙色、红色的时候，ドワ－フ会喝酒让本体进入醉酒状态，全身发红。攻击方式发生变化。

⑤毒酒：类似玩家使用的布系供物，在地面制造一个毒属性的区域。在地狱属性中被追击和身体部位被解体时使用，玩家踩到毒区域会立即进入中毒的异常状态，即使是使用了毒属性的铠甲也一样。

※ 附带效果：毒化

⑥毒酒喷射：轻跳起向地面喷毒酒，呈 360 度散开，范围中等带有毒化效果，且出招非常快，除了和它常时保持距离，没有很好的回避此招式方法。

※ 附带效果：毒化

⑦毒化空间：涵盖整个地图的毒化空间，无法回避，如果没有装备毒属性的铠甲，玩家必定进入中毒状态。所幸此招式使用概率很低。

⑧连续敲击：此招式应该可算为锤子敲击的变形，在ドワ－フ进入醉酒状态才会使出，一边跑一边敲地面，持续 10 下。



オ－ガ

弱点属性	本体的弱点是冰，厨具的弱点是雷
可解体部位	帽子、手上的厨具



攻略要点：和面具妹妹ミノタウロス同属一个种类的BOSS，オ－ガ的弱点是武器与本体分开各有一种属性，玩家可以带上克制这两种属性的供物来方便解体部位。要注意的是，当用冰系把オ－ガ本体打入冰冻地狱状态后，用雷魔法打厨具是无法形成追击效果的。与ミノタウロス一样，オ－ガ属于攻速慢但攻击力巨大的类型，推荐带上炎属性的铠魔法，一来提高物理防御，二来可以有效减小オ－ガ最恐怖的属性攻击，详细请看下面的招式分析。另外场地方面，都是些比较狭窄的隧道型场地，而オ－ガ的身形又十分巨大，大家是否觉得攻击很不容易回避？这里有个讨巧的打法，玩家们正可以利用地形的狭窄，在自己面前召唤一个冰巨人，把通路给塞住，オ－ガ就会除了火柱喷射外完全没有办法可以攻击到玩家，大家就可以安心地在巨人背后施放远程攻击或回复了。（飞跃砸玉这个技能有很小几率会出现飞过巨人攻击到玩家的情况，需要注意）

攻击方式

①横扫/飞跃砸玉：近距离时会使用横扫攻击，起手动作明显发动速度中等，别贪刀适时回避拉开距离即可。中距离时会高高跃起朝玩家砸来，伤害非常大必须要注意，厨具砸到地上会卡在里面无法行动一小段时间，是近战输出的好机会。

②屁股落地：有两种模式。一种是小跳起来坐在地面上，杀伤的有效范围很小但附带把玩家震硬直的冲击波，看准时机回避则威胁不大。另一种是当玩家处于オ－ガ的背后时，它会往后跳起一段用屁股砸向玩家，此技除了BOSS本体有杀伤外，落地还附带小范围具杀伤力的冲击波，就算翻滚回避也很大几率躲不过，因此尽可能别绕到它的背后或使用回避变化供物回避。

③突进：脚踢地面几下往玩家方向突击，带有一定的追尾性，只需横移动且在它快要接近的时候往前面翻滚回避就可躲开。

④乱跑：体力下降到一定程度会发动的技能，无固定移动路线地随机移动一定距离，最后再连续挥动厨具，发动很快且轨道随机很难靠翻滚躲过去，建议拉开距离或用盾牌挡下来。

⑤泼洒熔岩：用厨具搅动地面一会，朝玩家泼洒熔岩，搅动地面的准备动作时间很长，攻击可以用翻滚躲过，看到它开始搅动就要停止攻击做好回避的准备。



※附带效果：燃烧

⑥火柱喷射：用厨具搅动地面一会，玩家的脚底喷出连续的火柱攻击。オ－ガ最强的招式，其恐怖之处在于玩家被击中后会浮空，且浮空没有无敌时间，运气不好的就会受到火柱的连续蹂躏瞬间死亡，魔腕自然不必说，即使是圣腕的玩家也有可能中了此技能后就要躺地板了。其准备动作与泼洒熔岩一样，因此出现这个准备动作绝对不能大意，必须看清攻击准备回避，火柱喷出需要一段时间，此时玩家的脚底下会发红，只要不停地奔跑就可以躲过去。

※附带效果：燃烧

ウロボロス

弱点属性	石
可解体部位	铠甲的胸部、脚部



攻略要点：俗称车轮。其攻击方式简单的可以分为车轮物理碾压和放电属性两大类，然后在两类中细分出一些技能的变化，车轮的所有物理攻击都可以用盾牌防御，而属性攻击可以靠雷铠甲来大大降低伤害，因此在对付车轮时推荐带上盾牌和雷铠甲，将会感到无比的轻松。攻击输出可以选用远程或近程均可，但因为车轮时常满地图跑还会飞上空中，因此用近距离攻略需要时常追着它满场跑，会较花费时间。

攻击方式

①突进：车轮急速横轴旋转身体是发动突进的预备动作，和各大BOSS的突进攻击一样，可以用盾牌挡下的同时BOSS本体会进入硬直状态，是给予输出的大好机会。车轮的突进速度非常快，所以当看到他旋转身体的时候就该发动盾牌做好准备了。

②蛇行移动：预备动作是左右倾斜地转动身体，然后像蛇移动般向玩家袭来。这种移动方式比突进稍具威胁，因为它偶尔会因为蛇形轨迹刚好绕过盾牌而攻击到玩家，因此使用盾牌防御这个技能时候，一定要按住L键锁定BOSS。同样在盾牌防御成功后，车轮会进入硬直状态。

③发射电击光线：以中间的人脸面向玩家，转动身体开始蓄力，然后发射一道电击光线攻击，并以右、左、右的顺序扇形扫射前方。此技能在蓄力阶段，BOSS中间的人脸会一直紧盯着锁定的玩家，玩家如果停下脚步则会很大机会被光线电到，持续横移动跑步可以安全躲过去。另外，光线扫射的范围目测只有BOSS脸朝向的前方大约160度，而且发射时间很长，因此它的背面将是个安全地带，狠狠地对它发动各种攻击吧。

※附带效果：麻痹

④放电：如硬币般竖轴旋转身体，然后放出360度全方位电击，虽然范围不算大但发动速度快，近距离攻击的玩家如果太贪刀则会很难回避，而且攻击判定前后有2次，因此被电中一次如果幸运没进入麻痹状态，要立刻翻滚出放电范围。

※附带效果：麻痹

⑤面部砸地：准备动作及时间都和放电攻击一样，竖轴旋转身体然后面部朝地面砸。对应方法如电击一样，看到准备动作出现不要贪刀，立刻往后翻滚回避。

⑥落雷：体力下降到一定程度时候使用，会变成蛇一样的形态盘旋升上天空，向地面发射电击。玩家被电击打中前，脚底的地面会有青光提示，只要移动出青光的范围就可躲开电击。但经过小编几次尝试，发现电击有一定的路线预测，偶尔会提前在玩家移动路线前面摆设青光，因此推荐玩家也进行蛇行移动，并时刻留意青光的位置改变自己的移动路线。被击中后会立即进入麻痹状态。

※附带效果：麻痹



ゴ－スト

弱点属性	无
可解体部位	头、胸 ×2



攻略要点：新增加 BOSS 种类之一的幽灵类的代表魔物ゴ－スト（鬼魂）。没有弱点属性、可以使用隐身无法目视及锁定、使用黑幕妨碍玩家视线、多达 3 种追尾攻击技能等，同时具备多种难缠因素让这个 BOSS 的难度大增，想要取得无伤评价的玩家推荐多人组队，单机无伤攻略需要很小心及很好的耐性和它慢慢耗，但这样就拿不到高速讨伐的评价分数。

攻击方式

①追尾光弹：发射 5 颗追尾的光弹，追尾性很高。性能和玩家使用的"咒いの札"差不多，BOSS 使用的追尾弹飞行速度比较快，可以用跑步横移动回避，但因为有追尾性，奉劝在光弹消失前不要停下脚步。在锁定 BOSS 情况的横移动中向前翻滚回避有一定几率可以摆脱光弹的追尾，但不是百分百成功。另外，可以用盾牌挡下光弹。

②黑雾：喷出覆盖全区域的黑雾，玩家的画面会变黑，幸好持续时间很短，此时专心到处跑动回避即可。

③鬼火：很少使用的技能。多为在使用黑雾后使用，但玩家能清楚看到鬼火的位置而不受黑雾的影响。鬼火带有追尾性，移动速度很慢但命中后玩家受到的伤害很高且会进入燃烧状态。

※ 附带效果：燃烧

④飞针：当玩家位于中距离时，ゴ－スト会从口中向前方发射数百枚飞针，方向由下往上喷，虽然杀伤力很小但发射速度极快、追尾性极强，光凭跑步横移动无法躲开，需要看准时机在横移动的基础上再翻滚回避。当玩家绕到 BOSS 的背后攻击时，它会旋转一周喷射飞针攻击靠近身边的玩家，使用近距离供物的玩家不能大意。

⑤隐身：身体从玩家视线中消失，无法用锁定来确认它的位置，只能靠心眼来捕捉它的位置。这也是这个 BOSS 麻烦之处，在隐身的时候虽然依然可以用攻击对它造成伤害，但因为肉眼看不到而 BOSS 又时刻到处浮动，也就无法很好地它进行持续输出，同时也无法从它的行动预测各种攻击，可谓事倍功半。

⑥低空滑行：类似其他 BOSS 的突进攻击，但ゴ－スト的低空滑行无法用盾牌防御，移动速度也十分快，只能靠翻滚回避。同时其追尾能力极高，能绕过障碍物攻击到玩家，甚至在玩家成功回避后转过身来继续追击玩家，因此在翻滚回避时必须时刻锁定ゴ－スト以确认它的位置，做好第二次回避的准备。另外，隐身中也会进行低空滑行，只能通过开启心眼来观察回避。

⑦分身攻击：玩家脚边产生蓝白色光芒，然后从地面涌出无数 BOSS 的小分身飞上空中，再从空中散落，其散落范围十分广，但却不会散落在光芒周围，因此玩家可以在看到地面泛光后翻滚出光芒范围，然后停止移动呆在光芒的周围，等分身们消失后再继续行动。



バジリスク

弱点属性	炎
可解体部位	头、胸、翅膀上的眼 ×2



攻略要点：女武神ワルキュ－レ型 BOSS。攻击方式、移动轨迹都十分相似，需要注意的地方是此 BOSS 的属性攻击较为强力，属性为毒，且全部均为命中玩家就立即中毒的类型，因此没有使用毒铠甲的必要，反而毒盾牌还比较有用，推荐带上。翅膀上的眼睛是弱点，并且可以解体，把眼睛打掉后就会无法飞行，能力大减，战斗也会相对地变轻松。

攻击方式

①毒液喷射：女武神ワルキュ－レ放电的毒液版。分为地上与空中两种版本，在地上时会眼球蓄力一段时间，向前方发射两道毒液，命中的话玩家会立刻进入中毒状态。在发射前眼球会追踪玩家的位置而改变方向，玩家可以边横移动边观察 BOSS，待它一喷出毒液就立刻横向翻滚。空中版本则为边滑行边向左右两边喷射毒液，提前移动离开 BOSS 的飞行轨迹即可躲过去。

※ 附带效果：毒化

②滑行：朝向玩家的方向飞行突进过来，翻滚回避即可。

③毒雾：体力下降到一定程度时使用。BOSS 全身覆盖一层毒雾，此时它所有的攻击都会让玩家中毒，必须留意。

※ 附带效果：毒化

④三连击：当翅膀解体或在地面上时使用。当玩家接近 BOSS 时候，它会用爪子攻击玩家 2 下，然后以踢腿追击，保持距离或者横向翻滚即可回避。

⑤空中飞踢：当翅膀解体或在地面上时使用。高高跳起然后急速下落向玩家施展踢腿攻击，攻击落空的话，脚部会陷入地面暂时进入一小段时间的硬直状态。

⑥回旋踢：当翅膀解体或在地面上时使用。招如其名，俯下身子作为准备动作，然后快速施展扫腿攻击。看准动作往后翻滚即可。



トロル

弱点属性	炎
可解体部位	头、手指 ×8



攻略要点：苹果树ベヒモス类型的 BOSS，但不同的是トロル会主动地到处移动，且关卡的场地都很广阔，所以使用炎巨人的效果并不佳。注意点为，当トロル进入燃烧地狱后，玩家先不要急着贸然上前追击，因为此时 BOSS 会作出自爆攻击，也是惟一会在地狱状态中作出攻击的 BOSS，在自爆之后 BOSS 会变回人类的身体，此时才可以上前攻击，而弱点位于人类形态的背部，推荐使用大威力的巨腕蓄力、爆破系供物给予它背部狠狠的一击。此 BOSS 有很多烦人的难以靠翻滚回避的招式，推荐带上回避系供物"隼の羽"等。

攻击方式

①横扫攻击：挥动双臂扫开身边的玩家。

②敲打地面：挥动巨大的拳头击打周围地面 4 次，每次攻击后会在拳头周围再发动 4 个类似隆起型魔法的拳头。远距离的玩家可以无视，但近距离的玩家要用翻滚回避，则比较看运气，因为有被追击的隆

起型拳头击中，但隆起的位置并非根据玩家所在位置而是随机出现，所以运气好的话则不会被打中。

③手指飞弹：朝前方伸出手指指向玩家，发射手指攻击玩家。横向翻滚即可回避。而手指是可解体部位，当手指被打掉后，就会发射不出来，换言之就等于封锁了BOSS一个攻击手段，并产生大量硬直时间给予玩家发动攻击，所以游戏开始后必须先集中火力把BOSS的手指都打落。

※ 附带效果：燃烧

④散落火球：蜷缩起身体，朝周围发射无数的火球。不靠近它即可无视。近距离翻滚基本无解，用回避系供物快速逃离火球散落的范围吧。

※ 附带效果：燃烧

⑤爬行：趴在地上，朝玩家方向爬行追尾攻击。追尾性极高，而且速度也快，光凭跑动无法回避，而且BOSS身形巨大，朝任何方向翻滚结束后都会被其巨体碰伤，所以前面才推荐带上回避系供物，快速地离它远远的才是最好回避方法。

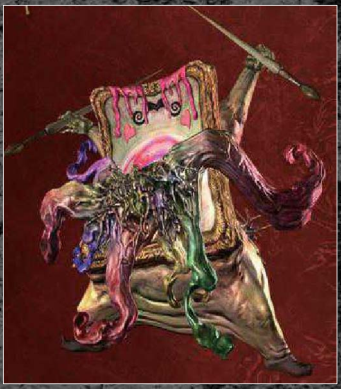
⑥自爆：蜷缩起身体，身体逐渐发光，然后朝360度发出广范围的爆炸冲击波。杀伤力极大，魔腕的角色基本都会一击就再起不能。因此看到BOSS身体发光后必须立刻停止攻击，远远地躲开。在非固定式的地狱状态（例如燃烧、麻痹、毒）时候也会发动自爆攻击，切记别贸然上前，冻结和石化则不会进行自爆。

※ 附带效果：燃烧



インキュバス

弱点属性	无
可解体部位	眼睛 ×2、呕吐物



攻略要点：有着独特类型的BOSS魔物，血量十分低，经常在解体部位还未来得及解体就已经倒下了，攻击手段比起其他BOSS也很少，虽然它拥有多种属性的攻击，但只有冰属性的攻击能让玩家进入特殊状态。基本上它只会朝前方发动攻击，所以在多人游戏或者单机带着AI同伴的时候，绕到BOSS的背后就可以放心攻击了。另外要注意的是，此BOSS位于正中央的解体部位平时是隐藏起来的，只有当它作出呕吐攻击的时候才会露出来，所以要获得全部位解体的评价分数十分难。总体评价是个十分弱的BOSS。

攻击方式

①呕吐攻击：从画布正中央露出大嘴，呕出含有火、冰、雷、石、毒属性的攻击。而其中火、雷、毒属性的攻击均是瞄准玩家角色发射的单发呕吐物。石属性则是以瞄准目标为中心，三方向攻击。冰属性是射出一条冰道的带有轻微追尾性的魔法，如果命中能立刻把玩家打入冻结状态，然后BOSS再沿着冰道滑行撞向无法行动的玩家。

②旋转攻击：速度十分慢的旋转攻击，威胁性只有多回攻击判定，被打中的话会受到连续伤害。但事实上此攻击无论速度还是持续时间均十分差劲，笔者除了故意冲上去被打中外，一次都没中过此攻击。

③召唤杂兵：召唤出**ゴブリン**和**オーク**等无属性杂兵。

④召唤小黄书：召唤出4本小黄书，一定时间后会爆炸，威力很大但只会停留在空中不会移动，只要不靠近就完全可以无视。



ケットシー

弱点属性	无
可解体部位	胸 ×2、腹部



攻略要点：与ゴ－スト同类型的BOSS，也同样具备多种追尾、高功速的攻击手段，本体移动迅速且攻击力也非常高，在单机情况下是非常难对付的强敌。对付幽灵系的BOSS，重点在于不要被其多变的攻击迷惑，理解清楚每一个招式的特点与性能，冷静对应才能确实地提高攻略效率。考虑到**ケットシ－**有比较多的攻击可以用盾牌防御，推荐玩家带上盾牌魔法，及使用“隼の羽”等回避系供物快速摆脱地形效果的影响。

攻击方式

①猫拳：当玩家位于**ケットシ－**前方中近距离的时候会使用的攻击。身体向后弯一下向前方发出多个隆起型的猫拳。速度很快，要及时向左右方向横翻滚回避。

②跳跃猫拳：此BOSS最常用的攻击手段，先趴在地面做准备，然后不停地跳跃前扑并挥出拳头，移动速度很快且移动范围极广，回避这个攻击的方法是时刻锁定着BOSS，看准它的移动方向，当他向己方飞扑过来的时候立刻向着它袭来的方向向前翻滚即可避过一次攻击，然后依然要持续锁定BOSS看它的攻击方向，因为偶尔的它会在玩家躲过攻击后立即转身再次袭向玩家。此攻击无法用盾牌防御且会绕开障碍物追着玩家来打，因此除了冷静回避没有太好的方法。

③低空滑行：和**ゴ－スト**类似的低空滑行，不一样的是**ケットシ－**会在滑行的时候隐身，又忽然从另一个方向出现袭击玩家。隐身时候玩家无法锁定，因此单靠肉眼很难知道它会从哪一边攻击过来，这时候就要利用右上角的灵力盘，观察代表BOSS的红点在哪一边出现，然后当红点靠近的时候，朝红点方向翻滚即能躲过。此时还不能放松，在成功回避后BOSS会再次隐身，从另一方向攻击过来，连续重复4～5次。

④愤怒状态：体力下降到一定程度时使用。全身围绕着红色气流，攻击力与速度进一步上升，此状态下极为危险。

⑤追尾光弹：和**ゴ－スト**的追尾光弹完全一样，可以用盾牌防御。

※ 附带效果：燃烧

⑥鬼火：也和**ゴ－スト**的鬼火一样，很少使用的攻击但威力巨大。回避方法可以参考**ゴ－スト**的攻略。

※ 附带效果：燃烧

⑦分身攻击：上升一小段距离再回旋落地，生成数个小分身攻击玩家，伤害值十分高，要尽快拉开距离或者用盾牌防御。此攻击也是很少使用。



ベルゼバブ

弱点属性	炎
可解体部位	头、翅膀 ×2



攻略要点：精灵女王型 BOSS，攻击手段等较为相似，对于旧 BOSS 们的攻略方法烂熟于心的玩家可能会觉得它较容易对付。没有太多需要特别注意的地方，只要弄清楚此 BOSS 的攻击方式，新手玩家也能轻松应付。另外，根据ベルゼバブ的背景故事可以知道，供物“欲望金货の袋”能够吸引它的注意力，可以考虑带上。

攻击方式

①发射苍蝇：召唤大头苍蝇攻击玩家，玩家处于中距离时会经常使用。与精灵女王的羽毛飞弹类似但速度稍慢，可以通过不停跑动来回避。

②召唤苍蝇：召唤一群苍蝇围绕着自身转动，苍蝇们带有攻击力，此时使用近距离攻击的话会受到伤害，并不推荐。用爆破系供物可以把苍蝇们赶走。

③追尾苍蝇：召唤苍蝇的时候会使用。发射几只大头苍蝇追着玩家，靠近时候即自爆，和精灵女王的小精灵类似，带有追尾性且攻击力高，到处跑动一段时间苍蝇就会追不上自然消失。

④龙卷风：多数 BOSS 都有龙卷风，回避方法完全一样，跑动回避或者正对着龙卷风袭来方向翻滚即可。

⑤红眼状态：被攻击一段时间后进入愤怒的红眼状态。攻击方式发生改变。

⑥挥杖攻击：红眼状态时候使用，追着玩家挥动手杖近身攻击。极强追尾性，可以绕过障碍物等继续追击玩家，但速度不快，持续跑动即可。用盾牌挡下 BOSS 会产生硬直。

⑦回转攻击：红眼状态时候使用，旋转身体变成一个大龙卷风。性能方面和普通龙卷风没有太大分别，只是翻滚回避的话有可能躲不过，推荐跑动回避。



レプラコ-ン

弱点属性	无
可解体部位	躯体 ×3、锤子 ×2



攻略要点：ドワ-フ一样的叠罗汉型 BOSS，攻击手段等也相似，可以参考ドワ-フ的攻略方法。与ドワ-フ不同的地方在于，此 BOSS 是无属性，没有属性攻击，全为物理攻击，因此攻击手段反而变少了，但玩家也不能靠属性克制来提高输出。盾牌依然是它们高伤害攻击技能的克星，推荐带上。

攻击方式

①锤子敲击：用锤子猛敲地面的攻击，威力中等，带有范围震晕效果。注意其震晕范围比ドワ-フ的同种技能的要广。

②分离攻击：只有在与玩家距离较近时候使用，解除合体分离出3只小分身砸击地面，攻击完后重新合体。这一技能也和ドワ-フ的一样。

③踩踏攻击：跃到空中分成三双鞋子，然后下落踩踏地面。有可能是设计失误，其攻击判定并不严谨，很多时候明显感觉回避的时机迟了，但依然算作回避成功不受伤害。

④掉鞋子：用锤子猛击地面，然后从天上掉下许多大鞋子。持续保持移动即可回避。

⑤碎片：锤子蓄力后击打地面，散出带有攻击判定的碎片。没有太大威胁的攻击。

⑥旋转攻击：与ドワ-フ的旋转攻击完全一样，杀伤力非常高，移动速度非常快，范围也十分广，切勿妄想能翻滚回避过去，一定要用盾牌挡下来或回避系魔法逃得远远的。



アイアンメイデン

弱点属性	炎（头部）/ 无（身体）
可解体部位	右腕、双膝



攻略要点：无头骑士类的 BOSS，这次的这位是女骑士（为了方便阅读，后面均简称为女骑士）。此 BOSS 各种数据，攻击方式都是从无头骑士デュラハン（后面简称作男骑士）演变过来，特点也一样：移动敏捷，攻击速度快，攻击力高。比起男骑士，女骑士的甩头突进攻击的使用频率要高很多，玩家不时都要疲于回避或用盾牌防御，攻击频率显得比男骑士要高，安全攻击的机会就变少了，而且要注意一点的是其实女骑士是没有弱点属性的，只有她的头部是弱火，因此总体比男骑士要强。基本打法和男骑士一样，可参考前文。

攻击方式

①横扫：挥动右腕的横扫攻击。和男骑士的攻击一样，请参考前文。

②甩头突进：性能和男骑士的一样，但女骑士使用这一攻击的频率非常高。奉劝不要冒险用翻滚回避，用盾牌稳当把它挡下来才是最安全的。

③扔头攻击：这个攻击动作也基本和男骑士一样，不同的在于女骑士的头部落地后，地面会散出如女人头发一样的东西，范围很大，要留心头发的发射轨迹进行回避。

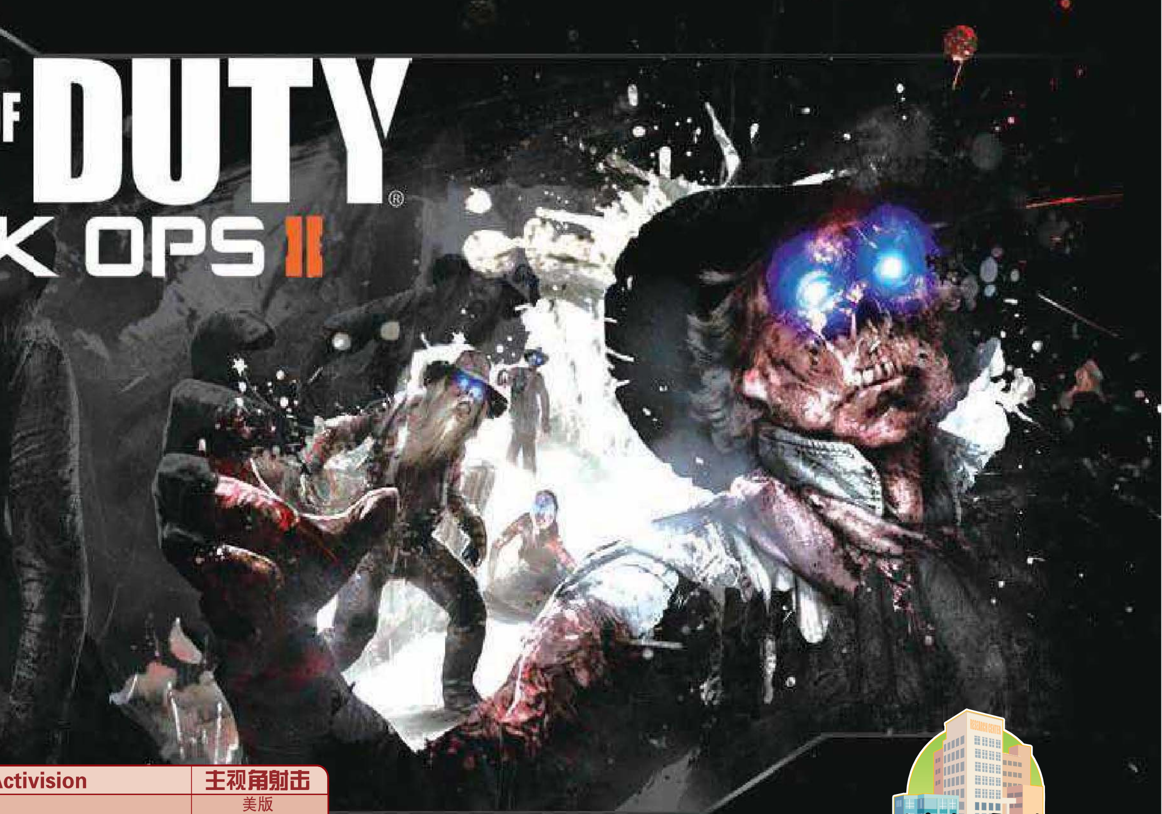
④自残：甩动头部敲打自己的身体自残，和男骑士一样。

⑤回旋扫击：体力下降一定程度时候使用。普通横扫变成回转身体回转一圈扫击靠近身边的玩家，转完一圈后顺势再接一下普通横扫攻击，要注意此时的攻击是有2次攻击判定，因此用普通横扫时朝右前方回避的手段行不通，因为玩家翻滚动作结束后会被另一次攻击打到。建议时刻和BOSS保持距离，看准 BOSS 的攻击起手动作往后方翻滚回避，近距离攻击的玩家则耐心等待其他时机再发动攻击。

⑥连续扔头：把头部连续砸到地面，和男骑士的一模一样。



CALL OF DUTY BLACK OPS II



千呼万唤中，新的丧尸地图终于推出，下载完玩了几天后感觉略有些失望，虽然这张图元素很多，但整体地图还是太小了，而彩蛋方面只要有钱就没有一点难度，最后打靶的小游戏挺有意思。除此之外比较平庸，故事以及解谜部分没有太多超过想象力的东西。当然，这些可能都只是为最后一张地图做铺垫，让我们拭目以待。

COD 黑暗行动Ⅱ		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	多人在线	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

文 华尔兹 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

系统相关

新饮料Vulture-Aid

Vulture-Aid 俗称鹰眼（虽然图案上是个秃鹫），是本地图新加入的饮料，效果十分强劲，它有两种功能，一种是可以看到地图中所有物品的位置，骷髅代表墙上的武器，P 代表升级装置，各种饮料以特定的图标显示，上下颠倒的问号为抽奖箱。由于这张地图看不到抽奖箱光源，使用鹰眼找抽奖箱就特别重要了。此外 Vulture-Aid 还有个更强的功能，玩家在杀死敌人后，除了能获得更多的分数外，还有很高的几率打出金色的物品，这些其实是子弹，玩家可以将它们捡起来对武器弹药进行补充。如此一来有了这个饮料持久战就不是问题了。

饮料机位置

本张地图一共 7 种饮料，分别是厚血、快速饮料、鹰眼、一击双出、三枪、快速救人、体力药水。出现位置固定，分布如下。

厚血

Jugger-Nog

2500 分购买，B 区域巨人房间附近的巷子里，需要先让巨人把挡住的障碍物撞开。

快速饮料

Speed Cola

3000 分购买，位于 D 区域法庭的二楼。

鹰眼

Vulture-Aid

3000 分购买，位于 D 区域的教堂一楼，需要先让巨人把挡住的障碍物撞开。

一击双出

Double Tap II Root Beer

2000 分购买，位于 D 区域鬼屋一进门的右边房间。

三枪

Mule Kick

4000 分购买，位于枪店的二楼。

快速救人

Quick Revive

多人 1500，单人 500 分购买，位于 A 区域通道内。

体力药水

Stamin-Up

2000 分购买，位于迷宫中塔的最顶部。

丧尸模式专用新武器

这张地图加入了不少新的武器，外表与实力都还不错，不过全部需要从抽奖箱中抽出。

Ray Gun Mark II

这是 Ray Gun 的进化版，发射类似冲锋枪，一次三连发，最大的优势在于即便近身也不会对玩家造成伤害。不过比起 Ray Gun 来说子弹消耗较大，最好配合鹰眼饮料Vulture-Aid 来使用。

Paralyzer

类似第一张地图的大杀器，只不过看上去更炫。没有子弹限制，但用久了会处于过热无法使用状态，玩家可以通过其颜色来判断，到红色时则无法使用。Paralyzer 使用后可以短时间放慢丧尸的行动，持续使用可以直接将丧尸杀死，不过威力并没有想象中大，最好还是配合使用，用其降低敌人的速度，队友负责击破。Paralyzer 对地使用后可以将角色浮起来，此外 Paralyzer 也是其中一个彩蛋路线的必要条件。Paralyzer 同样可以升级，升级后耐久度明显变高。

Remington New Model Army

这把枪看着类似左轮，实际上十分强力，不仅威力高，且一次上弹 6 发子弹，连射速度极快，后期连射可以瞬间消灭多数丧尸，很有荒野枪手的感觉。升级后变



©2013 Activision

成 SASSAFRAS，子弹数量和威力上升，20 轮以后仍然可以独当一面。

Time Bomb

时间炸弹是这张地图最有趣的武器，使用方法类似 C4，在按 LT 将左边的部分扔出后为记录这个时间，此时左下角会有一个存放波数的提示，按下RT则会回到这个时间。一旦时间倒回，玩家在扔下炸弹之后赚的钱，买的武器，喝过的饮料会全部消失，但是开过的门会全部保留，并且全员强制回到复活状态。时间炸弹最大的用处在于可以节省波数，将钱全部花在开门上后将时间倒回之前的波数。此外时间炸弹在全队快被全灭时使用可以保命，也是彩蛋的必要道具。

抽奖箱位置

这张地图的抽奖箱除了第一个位置固定外，抽爆后其余会随机在 7 个位置出现。不过由于可以请巨人帮忙（详见下文巨人部分），箱子的所在地点不那么重要了。

1：固定的第一个地点，位于厚血饮料所在的 B 区域角落处。

2：巨人房间的二楼

3：位于枪店的二楼，三枪饮料附近。

4：A 区域的通道内。

5：法庭 2 楼拐角角落。

6：迷宫地点 1。

7：迷宫地点 2.

粉笔武器

粉笔武器是新系统，玩家可以将墙上的武器实体枪画做成粉笔，然后对着墙上的问号使用，这样该枪会被安装在墙上可以购买，安装后还可以获得 1000 分，安装最后一个可以获得 2000 分。地图中一共有 6 个问号标志，以及 6 把粉笔枪，粉笔枪多数在枪店，玩家可以将这些枪的位置进行任意摆放。具体位置如下。

武器名	武器粉笔取得地点
Remington 870 MCS	一开始坑道的快速复活药水旁边
PDW–57	枪店
AK74u	枪店
Galvaknuckles	枪店
SVU–AS	枪店
AN–94	枪店

问号标记的粉笔武器安装地点

1	坑道内快速复活药水旁边，Remington 870 MCS的旁边。
2	巨人监禁屋门口的墙上。
3	第一个抽奖箱左边的楼梯上去。
4	酒吧2楼外面的阳台。
5	D区域教堂2楼（需要巨人撞开教堂的正门）。
6	D区域法庭2楼。

巨人

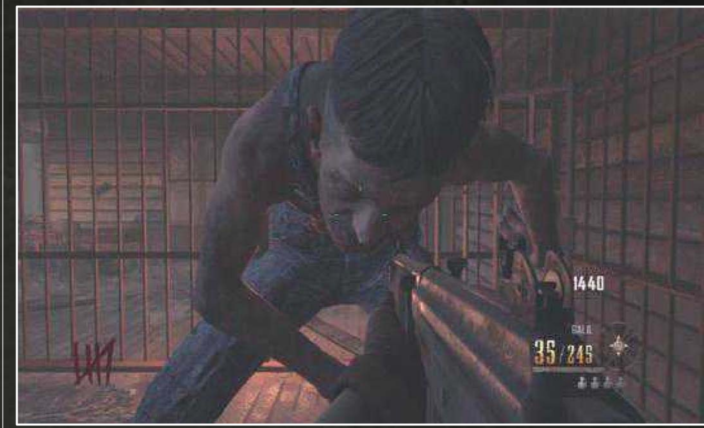
从第一个抽奖箱左边楼梯上去后，从破洞下去，在牢屋可以找到巨人，他被困在牢笼里，需要玩家解救。救出他的办法很简单，玩家只要拿到旁边的绿色钥匙对着门锁使用即可。开门后还需要找一瓶酒来喂他，酒在监狱牢笼里可以找到，让其背对出口喂他酒可以让他把门撞开出去。

巨人究竟有什么作用呢？地图中有很多残骸堆积成的障碍，这些都需要利用给巨人喂酒，让其将这些残骸撞开，注意每次喂酒都需要让其背对障碍物再喂，障碍物撞坏后还能获得分数，离得越远，分数越高。酒每个回合会在监狱、酒吧（钢琴左旁的吧台上、钢琴对面桌子上）随机出现一次，用完后可以去酒吧的收银台那买，一瓶 1000 元。

此外还可以给巨人喂糖果，糖果位于糖果屋，也是每个回合在糖果屋几个位置出现一次，之后可以去收银台花 1000 元购买。吃掉糖果后巨人会在一段时间内对玩家身边的丧尸展开攻击，对玩家进行保护，但丧尸数量不会减少，只是暂时将丧尸拍走，玩家无法获得分数。巨人攻击丧尸是其中一个彩蛋的必要条件。

此外巨人还有很多逆天的隐藏技能，可能玩家不知道。如果在断腿的丧尸附近给巨人吃糖（注意一定要在丧尸身边给巨人吃）他就会将丧尸抱起来玩，丧尸不会动，也不会死，此时只要玩家不攻击巨人就会处于永久不受干扰的状态。在合成台子的旁边给他吃糖他会帮你将全部部件找来帮你合成，合成的物品随机。打出奖励后，在旁边给巨人吃糖，他会将奖励随机换一种。在抽奖箱旁边给巨人吃糖，他会将熊打烂，这样抽奖箱的位置永远不变（很实用）。对抽出的物品不满意给他吃糖他会帮你重抽。如果箱子不在你想要的地点，在箱子旁边给他吃糖，他会帮你把箱子扛过来（这个太强了）。

玩家手中持有酒或者糖果时，巨人会主动过来索取。巨人也会被攻击，当受到一定伤害后他便会跑回监狱中将自己锁起来，此时玩家需要再次找到钥匙将其就出来，钥匙的位置分别在一开始的监狱内、酒吧、枪店、银行和教堂。



打造道具

合成系统在这张地图也能用，不过这张地图合成方法比较简单，玩家只要打开道具屋的门，便可以找到所有合成物品的零件，这些部件的位置不变。找到工作台即可开始合成。

可以合成的装备以及地图中工作台一共有 4 个，玩家可以在任何一个点进行组装，但一旦装上其中一个部件其位置都无法改变，只能开始下一次游戏，所以合成的位置以及先后顺序需要有一个估算。

合成物品	作用
弹跳器（Trample Steam）	帮助玩家弹射到某些区域。

合成部件位置

旗：一楼右边的桶子里。

鼓：二楼里屋的桌子上。

引擎：引擎在一楼左边的书架上。

框架：二楼扶手附近。

合成物品	作用
电力风扇（Turbine）	帮助空气炮发电。

合成部件位置

模特：一楼里面的房间。

风扇：二楼右后方的桌子上。

发条：一楼进门左边的书架上。

合成物品	作用
空气炮（Subsurface Resonator）	制造空气炮，直面攻击丧尸（必须配合电力风扇一起使用）。

合成部件位置

赌博器：一楼里面房间的地上。

扬声器：二楼地上。

陀螺：一楼进门左边的桌子上，

牌桌：一楼进门里面角落的地上。

www.dooland.com

合成物品	作用
屠刀（Headchopper）	放下后会自动攻击靠近的丧尸和玩家，威力一般，类似陷阱。

合成部件位置

大刀：进门一楼左边的筒里。
底座：一楼里面房间左边地上。
齿轮：一楼进门桌子上。
把手：一楼书架上。

工作台地点	
1	抽奖箱左边楼梯上去。
2	酒吧一楼左边。
3	D区域教堂一楼左边（需要巨人撞开门）。
4	D区域法庭一楼左边。

银行以及武器储存系统

这次终于又可以使用银行和武器存取了。这次的银行与本篇第一张地图GR的银行是互通的，也就是说如果你在第一张地图中存了一定数量的钱，在这张地图中就可以取出来。银行窗口左边的部分为存钱，右边的窗口为取钱，存取额度为1000。存钱后下次再进入游戏后便可去取。此外如果有钱存在银行，在银行窗口背面下方钥匙部分用电拳同样可以给同伴转移钱。



武器存取箱位于道具屋内，玩家可以把想存的武器放进柜子里，注意几样神奇武器同样不能存。



音乐彩蛋（Musical Easter Egg）

这张地图的音乐彩蛋很赞，开启方法依然是按泰迪熊机关。
第一泰迪熊位于通道内快速救人的饮料附近。
第二个泰迪熊在糖果店里的一个桶附近。
第三个在鬼屋一进门右边，一击双出饮料的房间里。

隐藏技能——防爆药水

没有逆天的防爆药水？没关系，可以通过开启隐藏技能获得。方法为从高处平台落下多次后自动开启，玩家可以从抽奖箱左边那个楼梯那里反复往下跳开启。从此爆炸武器对自己不会受到伤害，玩家可以去玩手枪改造后的双榴弹了。不过只要再次高空落地后药水效果便会消失，一定要小心。

地图结构解析

这张地图许多地点四通八达，几个地点连在一起结构比较复杂，但是地图并不大，结构最复杂的城镇部分B/C/D区域可以看成是一个大的U形结构，玩家只要将镇上几个店怎么去的方法记住就行了。

初始场景（Processing）

一开始的区域有三样武器，其中传统500分的M14和Olympia各一把在墙上。还有一把LSAT，取得的方法略微麻烦，它位于上方的一个铁架平台上，玩家跳上去后该平台会在一段时间内毁坏，在跳上平台后必须马上去右边花2000分买到武器，这和一个成就挂钩。注意玩家只有一次机会可以拿到这把武器。这里两个点跳下之后都会进入隧道，来到A区域。

A区域 通道部分（Tunnel Junction）

通道部分我们把它称为A区域，这里四通八达，连接着B/C/D三个区域，可以去的地点很多，包括酒吧、马房、教堂。进入通道有4种方法。1：从初生点跳下进入。2：从酒吧二楼阳台处顺着铁路进入。3：从酒吧二楼被破坏处进入。4：从鬼屋另外一边进入。通道通往多个地点，不过推荐最开始还是走到快速救人那边，落下前记得先将墙上的Remington 870 MCS直接涂在墙上拿到1000分。从旁边跳下后直接来到B区域的马房。



B区域

B区域有固定的第一个抽枪地点，此外还有厚血（需要巨人撞开障碍物），巨人监禁处，银行、枪店和道具屋，一开始只有道具屋可以花费750分开启，从抽奖箱左边楼梯上去可以看到一个工作台，从洞下去可以进入巨人监禁室。马房可以通过抽奖箱左边的楼梯上去跳过去进入，其他几个地点进入方式都略微麻烦。在巨人房间的门口，抽枪点左边的楼梯上方都可以找到一个问号。

由于区域各个地点都需要花钱或者请巨人开门，一开始如果缺钱不想开太多门的情况下建议走一条简单的路线直接前往抢点去画粉笔赚钱，方位为从抽奖箱左边上楼，跳到马房下去，通过隧道来到酒吧二楼阳台，从这里跳到对面枪店的房顶上，这样从下楼就可以省去开门钱直接来到枪店拿粉笔。也就是说电闸房阳台、枪店房顶以及酒吧的二楼外面区域都是互通的，玩家可以通过跳跃来实现省钱的移动，只不过这么跑比较麻烦。别忘了从酒吧二楼外还能走其中一边的铁路前往A区域的隧道。

马房

Stables

这里类似一个连接通道，马房1250分门开启后会来到一个需要巨人撞开的障碍物处，这里有三个神秘发射台用的三个零件。解彩蛋的话，在马棚中可以找到几个需要用的零件。从下面走，通道部分如果开启左边1250分的障碍可以直接前往枪店，否则的话需要经过几次跳跃来到酒吧楼上，最后也能跳到枪店的房顶进入枪店。

银行

Bank

银行在道具屋的旁边，开启银行左边750的门可以前往道具屋，从枪店的地下通道即可来到这里。银行最大的功能在于存取、转移钱，方法参照上文。银行取钱后可以实现很多省事的打法，为玩家提供了方便。

道具屋

General Store

花费750可以打开道具屋的门或者从银行花钱过来。里面放着所有需要合成的部件，位置是固定的，不用玩家一一去找了。道具屋2楼的门还可以直接前往D区域。

枪店

Gunsmith Shop

进入枪点比较麻烦，正面的门需要巨人撞破，不然就要从酒吧二楼那边跳过来到枪店房顶或者从银



行坑道过来。枪店中所有武器都可以变成粉笔带走，一共5把武器可以去问号上图画赚钱。枪店外门口有一把1000分的B23R。在枪店楼上可以找到4000分的三枪药水，并且这里有可能出现抽奖箱。

监狱

Jailhouse

一开始进入囚禁巨人的房间只有一种方法，就是从第一个抽奖箱左边的楼梯上去后，从缺口落下找到巨人。巨人将正面的门冲破后即可进出自由，比较麻烦的是巨人一旦回去后需要再去找到钥匙。

C区域

C区域也是玩家的主要活动范围，这边有酒吧、部件屋、枪店的背面、糖果屋。C区域可以合成Richtofen路线彩蛋用的断头台，有一道需要撞开的障碍中有隐藏着的工作发射台零件。



酒吧

Saloon

酒吧在糖果屋的背面，可以通过墙的裂缝穿梭这两个地点，酒吧正面有一道1250的门，优先打开从二楼阳台前往枪店等地点会比较方便。酒吧进门左边有一个工作台，每个新回合钢琴左旁的吧台上、钢琴对面桌子上都可能随机找到巨人需要的酒，用完后在收银台处可以1000分买酒。打开阶梯处750分的沙发后可以在墙上3000分购买屠



刀。酒吧楼上阳台处可以通往多个地点，在上面阳台的墙上还可以找到一个问号。

糖果屋

Confectionery

从酒吧二楼阳台那里跳到电闸房，下来可以来到糖果屋。或者直接花750分开门，另一处1250分的门则可以直接通往D区域。糖果屋连接三个区域，开门后会方便不少。这里主要是拿糖果给巨人吃，在糖果的筒子上，地上都有可能出现糖(闪光的，不难发现)，在使用后，再去收银台处可以花费1000元购买。糖果屋外的墙上有一把1000分的Claymore可以买，糖果屋楼上则连接电闸房。

D区域

从A区域通道或者C区域用巨人撞开障碍(用弹射装置可以直接跳过来)可以来到D区域，D区域有教堂、法院、糖果屋后门以及鬼屋。其中在中央部分有一个喷泉，需要巨人撞坏，这样将迷宫中的喷泉破坏后便可直接形成穿越装置。达成条件后这个喷泉还可以用来许愿，具体参见后面彩蛋部分。

法庭

Courthouse

花费1250分即可进入法庭，在法庭一楼有工作台，从右边上楼可以来到2楼部分，这里有快手饮料机以及一个问号标志，楼上角落中还是其中一个抽枪点。这里2楼被破坏处可以前往A区域的隧道，这边是相通的。

教堂

Church

教堂的门必须让巨人撞开，进入后左边可以找到工作台，最里面能找到新的鹰眼饮料——Vulture-Aid，从左边上楼可以找到一个可以用粉笔画的问号。

鬼屋

Haunted Mansion

鬼屋位于D区域，在鬼屋前有需要巨人撞开的障碍物，不过玩家可以用弹跳装置直接从右边的一个缺口弹过去省去这一步骤，但是大门还需要1250分开启。

进入鬼屋后玩家将首次面对新敌人——女鬼，女鬼一开始不会伤害玩家，只会从玩家身上偷走分数，一次偷走2000分，她们在鬼屋内不会被杀死，即便被击破后也会在另一处复活，在鬼屋外可以杀死女鬼，不过一旦再次进入鬼屋女鬼会再次出现。杀女鬼没有分数，但杀死一定数量后，在鬼屋外面再杀死女鬼可以随机获得一瓶免费饮料，多人游戏的话每个人都能拿到一瓶，不过获得的饮料种类都可能不同。

在鬼屋一楼右边可以找到一击双出药水，在那个房间还能找到一个隐藏音乐的泰迪熊。上楼后床旁边有一道书架的暗门，有时会开有时会关，等它开启的时候过去就能落下来到迷宫区域。鬼屋部分不能原路返回，如果要回城镇有两个办法，1:落到树下后，从右边进入鬼屋另一个区域，第一个口右边会回到一楼区域，但玩家无法出去。上楼右边的区域可以通往隧道，往上走便可经过隧道回到之前的区域。2:进入迷宫中心找到喷泉，用RAY GUN或者RAY GUN II将其破坏，用4个手雷也能炸开，如果之前D区域的喷泉已经被巨人撞开后，跳入这个洞中便可回到最初的区域。

E区域

迷宫

Maze

玩家如果想进入迷宫就必须穿过鬼屋，迷宫区域很大，由草栏铺成路线，玩家无法走过草栏但丧尸可以，移动过程一定要小心。迷宫路线每次都是随机的。其中喷泉位于迷宫中心，利用特定的方法可以回到初生点。迷宫中还有两个抽奖箱的位置，如果玩家不小心将抽奖箱抽到了迷宫内部，建议还是给巨人糖让他帮你扛过来吧。迷宫最大的价值在于升级装置。该装置位于一个塔的最下面，玩家可以通过画面上方大概看到塔的方向，并想办法向那边移动。进入塔内后花费5000分可以进行升级，这也是这张图惟一可以升级武器的方法。在塔的最上面可以找到体力药水，效果为增长奔跑的时间。





彩蛋详解

本张地图的彩蛋部分同样分为两个路线，并且都必须在普通难度下解。与以往略有区别的是这张地图即便玩家解过彩蛋也可以重新再解。Richtofen 路线也不用先组装工作台了。一上来两个路线的步骤就会有所不同。两个彩蛋路线只要有前就都不是很难，不过由于最后找迷宫机关颜色顺序比较麻烦，相比之下 Maxis 路线要更简单一些。

Maxis路线

步骤1

先去组装绞刑台，绞刑台位于 D 区域教堂的左边。一共 3 个部件。

1灯泡	巨人房间二楼抽奖箱左边箱子上
2电池	位于教堂内部的讲桌旁
3红线（公共）	枪店进去左边的角落

注意红线部件是 M 路线的绞刑台 R 路线的断头台共通的，玩家必须二选一。

步骤2

合成完后去组合空气炮和电扇，用这个组合对着场景内的水晶球吹，将水晶球破坏。

水晶球分别位于

1	C区域酒吧旁边。
2	A区域的通道内角落。
3	D区域教堂左边的石堆处。
4	穿过鬼屋后跳到树下面，另外一边进入鬼屋的入口附近。

步骤3

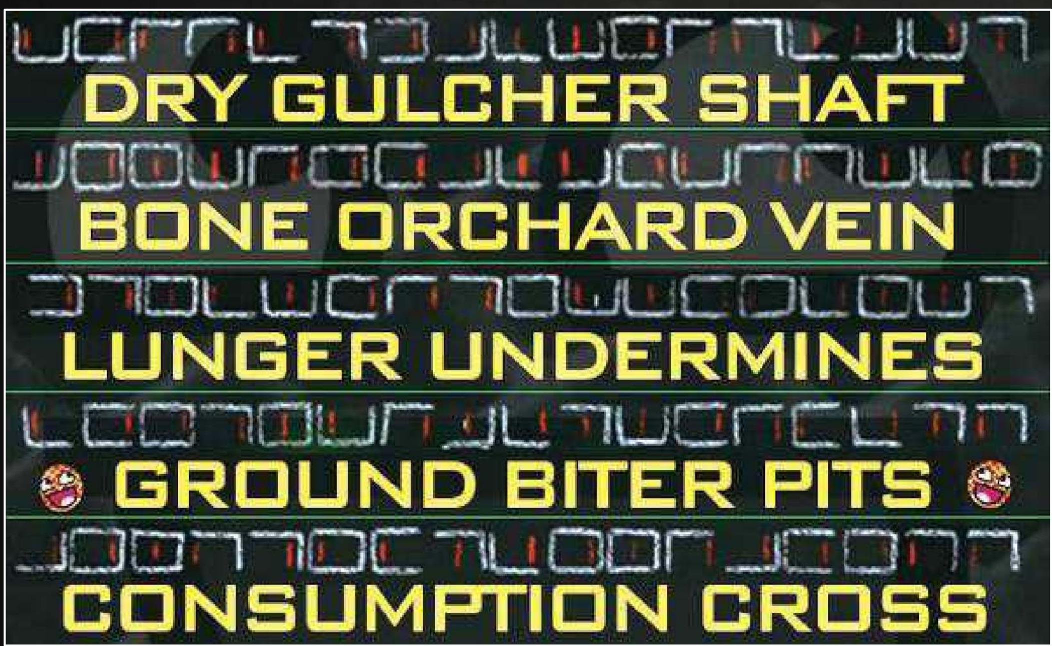
全部摧毁后地图随机一个地点可以看到一盏飘在空中的灯，由于是在空中，不难找到，使用手雷捏在手里扔到空中引爆即可将灯打落拿到。

步骤4

取得灯之后，拿着灯的玩家去糖果屋拿糖果，给巨人吃糖果让他攻击丧尸，成功的话巨人每杀一只丧尸都会有音效，杀够一定数量的丧尸后前往枪店房顶可以看到发光的灯图案。

步骤5

拿灯的玩家来到枪店房顶，对着图案按住 X 将灯注入，此时墙上会出现一组密码。密码代表了五句话，对应 A 区域通道内的 5 个牌子。墙上只会随机出现三句，玩家照着下图的密码破译，记住这三句的顺序即可。



步骤6

去将时间炸弹抽出，并且在此时按下 LT 扔出。然后 6000 分购买电拳，进去 A 区域的坑道内，里面可以找到 5 个牌子，上面写着不同的语句，这些语句对应枪店屋顶破译出的密码，玩家按照密码给出的语句顺序，找到相应的牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球。

玩家需要把球带到绞刑架处，球会不断往绞刑架方向移动，但是长时间移动后会消失，玩家需要为光球续航才能避免其消失。续航的方法为让球接触活着的丧尸，球一旦碰到丧尸后便可成功续航，需要续航的地点一共有三个，玩家需要在三个地点最少溜一只丧尸在那里为光球续航。地点分别在马房、枪店二楼和糖果屋附近。球消失后再去按顺序打一遍即可，玩家可以跟着球走判断路线，如果球在哪里消失了，记得下次在这里留一只丧尸续航。最后将光球延续到绞刑架处后，绞刑台上其中一个灯会发亮。此时按下之前丢的时间炸弹，回到之前的波数，绞刑架上的光还会保留。此时玩家需要再重复上面的步骤将另外一个灯也点亮。如此一来这部就算完成了。

步骤7

一个玩家前往鬼屋 2 楼走过书架的里面（最好是有电拳的那位，女鬼会不停出现干扰，需要用电拳不断将其消灭），在其中一间屋子的桌子上可以找到一个灯的装置，旁边有一个开关，按下机关。其他三名玩家分别前往糖果屋 2 楼，法庭和马房，这三个区域都各有三个铃可以按，加在一起的 9 个铃铛对应鬼屋楼上的 9 盏灯。鬼屋左、中、右三盏灯分别对应三个区域的各三个铃铛。举个例子，笔者测试的那盘左边三盏灯为糖果屋 2 楼的三个铃铛，中间为马房的三个铃铛，右边为法庭的三个铃铛。三名玩家记住这三个方向的上中下三盏灯分别对应的铃铛，听鬼屋玩家的指挥去依次按即可。按错后灯会熄灭，需要重新来过。灯全亮了这一步便算是完成。

步骤8

用巨人将鬼屋前的喷泉打开。对着喷泉许愿，开始 4 个区域的打靶游戏，这算是这个彩蛋的小难点，4 名玩家都需要同时在不同的四个区域玩打靶游戏，过程中不能失误。打靶的区域分别位于 C 区域的酒吧、B 区域厚血饮料机那里，D 区域面对鬼屋，D 区域鬼屋对面的糖果屋附近。建议全员去买一把粉笔画出的 PDW，这把枪有 50 发子弹，过程中可以不换子弹，比较方便。打靶过程需要牢记几个靶子的出现地点，到后期熟练后可以预先判断，由于失败后可以通过喷泉许愿无限次数重新来过，所以并不困难。有丧尸干扰不要紧，在短腿的丧尸身边给巨人喂一个糖，他会帮你把丧尸抱起来一直玩，这样丧尸不会攻击你也不会死。注意每个人自己的打自己的靶，不要帮别人打。

酒吧中有 19 个靶。

糖果屋附近有 20 个靶。

厚血那里有 22 个靶。

鬼屋那里有 23 个靶。

四个人全部打靶成功后可以永久获得 7 瓶药水的能力，并且有无限的 10 块钱抽枪，允许玩家带 4 把枪在身上，同时解锁成就。

Richtofen路线

步骤1

先去组装断头台，断头台位于 C 区域酒吧附近的一个角落中，需要 4 个部件。

1水晶	进入A区域坑道后右转角落里
2太阳罩	酒馆2楼往下看是断头台处
3电线杆	马房下其中一个马厩处
4红线（公共）	枪店进去左边的角落

其中红线和 MAXIS 路线的绞刑架是通用的，玩家需要 2 选 1。

步骤2

组装成功后去抽出 Paralyzer，用这个对着四个水晶吸。四个水晶球位置与 MAXIS 路线一样。

1	C区域酒吧旁边。
2	A区域的通道内角落。
3	D区域教堂左边的石堆处。
4	穿过鬼屋后跳到树下面，另外一边进入鬼屋的入口附近。

步骤3

完成后去找空中飘着的紫色灯，把它从空中炸下来取得。

步骤4

拿到后前往鬼屋，拿灯的玩家杀女鬼给灯充电，直到杀鬼不出音效为止。

步骤5

最后去枪店房顶，对着地上的图案按住 X 将灯注入，此时墙上出现密码。密码代表了五句话，墙上只会出现三句，代表了一会儿击打时的顺序，破译的方法参考上文 Maxis 路线步骤 5 中的配图。

步骤6

购买电拳，进去 A 区域的坑道内，里面有 5 个牌子，上面写着不同的语句，对应枪店屋顶破译出的密码，玩家按照密码给出的语句顺序，找到相应的牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球，注意只有喝了鹰眼饮料的玩家可以看到这个球的位置。

玩家需要将球带到断头台处，不过引导球走的方法与 MAXIS 路线不同，玩家必须去接触球才能让它前往下一个地点，球每次都有多种不同的出现地点，玩家需要以最快的速度前往球出现的地点与其接触，让它前往下一个地点，否则长时间后球会消失，有点类似某些游戏的"穿环"，最后球出现在断头台上即算完成。

步骤7

在断头台附近打丧尸，丧尸过来之后手上会冒紫色的光，将它们杀死后给断头台的水晶充电，直到 5 个小球在水晶周围便算完成。

步骤8

去抽出时间炸弹，将炸弹左边部分放在断头台水晶和球之间的板子上，然后所有人靠近断头台（最好围在断头台周围，太远无法发动），引爆时间炸弹，进入无限模式。



步骤9

无限模式中画面会变黑白，并且会出现数只丧尸，玩家无法对他们攻击只能躲。这个模式下的目的是 30 秒内找到玩家扮演的四个角色的尸体，找到后可以调查，四具尸体中其中一个隐藏着机关，玩家需要把机关找出来。笔者试的几次中机关都在黑老头 Rasman 的尸体中。4 具尸体会随机出现在多个位置中，目前已知以下几个点会发现尸体。

1	第一个抽枪点南边。
2	巨人房间的门口，有一堆草丛和石头附近。
3	D区域教堂左边，有水晶球的区域附近。
4	D区域糖果屋门口，在大石头旁的箭头牌子附近。
5	教堂的工作台旁。
6	断头台的前面一点。
7	断头台再往前，枪店背面的地上。
8	酒吧的通道内。

进入时间模式后大家大胆冲去找，死了也不要紧，无限模式结束后会自动复活。如果玩家时间内没找到机关，那就需要获得 max ammo 重来一次（你要实在有钱可以把炸弹扔回去再抽回来），重来一次不容易，最好发动前把所有尸体出现的位置都先走一遍记住。

当找到机关后把它安放在断头台上即可。

步骤10

之后玩家需要去迷宫，这里有一些绿色的门上会出现四种颜色的开关，分别是红、蓝、绿、黄，玩家需要按照正确的顺序开启，只要顺序对了，按下相应的开关会有火花提示，玩家需要将这个顺序记住，便可确定这个颜色按钮的按下顺序，下次再按这个顺序按。比如第 3 个按的是蓝色开关有火花，那下次就记得第三个按蓝色的开关。失败了不要紧，从喷泉那个洞直接回迷宫再试即可。全部按钮都出火花后即可完成。

步骤11

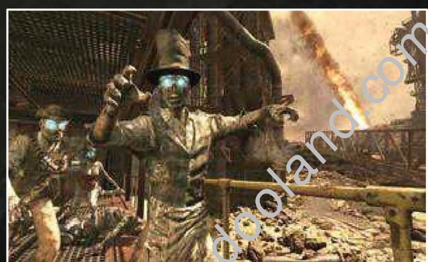
最后同样是打靶游戏，参考 Maxis 步骤 8，完成后即可解锁 Richtofen 路线的彩蛋。



成就指南

成就点数	250G
成就难度	4/10
在线成就数	75G
全成就所需时间	7小时左右
有无易错过成就	无
有无BUG成就	无

成就获得路线很简单，首先初生点凑 2000 分去初生地买 LSAT；之后去城镇救巨人给他糖果；组合电扇和空气炮杀 10 只丧尸；用巨人撞开所有障碍物；从鬼屋去迷宫，过程中多杀几个女鬼获得免费饮料；走到迷宫中前往塔升级 LSAT；找到迷宫中心炸开以后跳进洞里完成一次穿越；开始解彩蛋，过程中肯定会抽出时间炸弹，使用一次；彩蛋完成后再把第一回合升级武器的成就解开即可。当然以上步骤是建立在对地图十分熟悉的情况下的打法，正常情况还是慢慢解成就熟悉地图先把。



TIPS 这张地图也有神秘的信号工作台，组合地点在初生点的下面平台，要去那里就必须开启鬼屋和迷宫喷泉的传送洞。工作台的部件有一个在初生点平台附近，其他都在C区域让巨人撞开障碍物后可以进入马房的那个角落里。关于工作台的作用可能和最后一张图有关，可能是T组挖的大坑。

www.dooland.com

Mined Games
75 点

成就说明 在 Buried 地图中完成彩蛋。

取得方法 详见上文的彩蛋部分，两条路线均可，但要确保是普通难度，同时需要 4 名玩家一起。

Ectoplasmic Residue
15 点

成就说明 在 Buried 地图中获得一瓶免费饮料。

取得方法 玩家进入鬼屋后遇到女鬼，杀死一定数量的女鬼后走出鬼屋外再杀死便有可能获得一瓶免费的饮料，获得后即可解锁成就。

I'm Your Huckleberry
25 点

成就说明 Buried 地图中让巨人帮你在一次游戏中撞坏所有障碍物。

取得方法 给巨人喝酒它会撞开身后的障碍物，障碍物一共有 8 个，其中一个是喷泉上的桶。一共需要喂他 8 次酒，找不到酒可以去酒吧收银台 1000 分买。

8 个地点分别在

1：巨人所在的房间，只有撞开他才出来。

2：抽奖箱附近，撞开后才能喝到厚血饮料。

3：枪店门口。

4：酒吧旁边，撞开后通往马房。

5：D 区域鬼屋前，喷泉的桶。

6：糖果屋旁，连接 B/C 区域的点。

7：教堂门口。

8：鬼屋门前。

Death From Below
10 点

成就说明 Buried 地图中使用“空气炮”杀死十只丧尸。

取得方法 空气炮需要和发电扇一起使用，也就是说只要组装这两个物品即可。部件全部在部件屋可以找到。最容易去的两个组装地点分别在第一个抽奖箱左边的楼上以及酒吧。在这两个地点组装好后前往厚血的巷子里把空气炮和发电扇同时放在那里杀 10 只丧尸即可。



Candygram
10 点

成就说明 在 Buried 地图喂巨人吃糖。

取得方法 最省钱的办法为：1：先从第一个抽奖箱左边的楼梯上去，落到下面把巨人前的门打开，给他喝酒让他出去；2：之后从抽奖箱左边的楼梯上去一路跳到电闸房下楼拿糖果回去给巨人吃即可。

Awaken the Gazebo
30 点

成就说明 在 Buried 地图中，不用银行和道具存取箱的情况下在第 1 轮给武器升级。

取得方法 这张地图中比较麻烦的一个成就，有两种方法可以实现这个目的。推荐方法 2。两种方法开始时都记得走快救药水那里画一开始那个粉笔画，此外别忘了开电闸，不然好不容易去了那边不能升级就悲剧了。

方法一

1：第一个回合抽出时间炸弹，抽不到就重新来过。

2：扔出时间炸弹左边后杀丧尸，直到开启所有画粉笔枪以及前往鬼屋的门为止（包括需要巨人撞开的）。

3：全部开启后按下右半部分时间回到第一回合。

4：去把枪店所有粉笔枪画在问号上凑足 5000 分以上。

5. 传过鬼屋，躲过女鬼。

6. 进入迷宫升级。

方法二

1：先开道具屋 750 分的门，找到弹跳器所有的部件，将其组装到第一个抽奖箱左边上楼后的工作台上。

2：通过第一个抽奖箱左边上楼，一路跳到枪店房顶（可以从马房楼上左边用弹射台直接跳过去），下去拿粉笔。将酒吧 2 楼、巨人门口、第一个抽奖箱左边上楼的三个问号画出来。

3：去法庭 2 楼对面的平台上放一个弹跳器，这样弹过去直接又能画一个。

4：拿酒让巨人撞开教堂的障碍物，画最后一个问号。

5：鬼屋前障碍物可以从右边用弹射跳过去。

用这个方法，可以只开道具屋的门和鬼屋的门，不过前提是第一次随机的酒出现在巨人房间里，如果是在酒吧 1 楼还得多开一个 750 的沙发。不过比起抽时间炸弹要方便不少。

不过前面的步骤还好，最最关键的是进鬼屋躲女鬼部分，如果这里失误，前面的步骤基本都浮云了。鬼屋女鬼的配置可能会不一样，不过玩家越少，女鬼的数量越少，单人的话只要躲过去女鬼便不会再出。开始的一个可以躲到右边的屋子里绕过，床旁边的暗门那里最阴险，可以从床右边绕过去。之后进入迷宫就要靠感觉走了，一但走到塔里就算成功了。由于每次女鬼出现随机，比较恶心，如果有剩余的钱建议还是去抽一把枪对付女鬼或者让另外一个玩家护送你过去。

Revisionist Historian
10 点

成就说明 在 Buried 地图中改写历史

取得方法 从抽奖箱获得时间炸弹后使用一次即可，没什么难度。

Mazed and Confused
35 点

成就说明 在 Buried 地图中，在迷宫区域打过第 20 或以上波数。

取得方法 这个也没什么难度，可以选 EASY，建议前面先喝了厚血抽到好一点的枪，然后等 19 波的时候再过去。不过 19 波鬼屋的女鬼不是很好对付，玩家要小心。迷宫区域建议去喷泉处防守，两个人负责前面的过道（可以用气功炮），其他人负责附近的丧尸，如果武器不是太差的情况下杀过 20 轮没什么难度。

FSIRT Against the Wall
20 点

成就说明 在 Buried 地图中，在墙上购买 LSAT 并升级。

取得方法 LSAT 在初生点上方铁架平台的墙上，需要 2000 分购买，凑够钱后跳到铁架平台上，铁架会毁掉，玩家必须快速买到 LSAT 后落下。之后前往迷宫，建议过了鬼屋后在迷宫凑够 5000 分，不然在鬼屋被女鬼偷了钱就浮云了。记住买 LSAT 只有一次机会，铁架坏了以后就只能重来了。

When the Revolution Comes
20 点

成就说明 在 Buried 地图中回到原点。

取得方法 在地图中先把巨人放出来，然后让他撞开鬼屋前的喷泉。前往迷宫中心，直接丢 4 个手雷将喷泉炸开，跳到传送洞后便会回到初生点解除成就。





手执奇兵，横眉怒挺；
名唤闪电，动如雷霆；
魑魅魍魉，一剑扫清！

●名称：闪电
●作者：米思
●软件：Photoshop & Painter
●用时：30小时



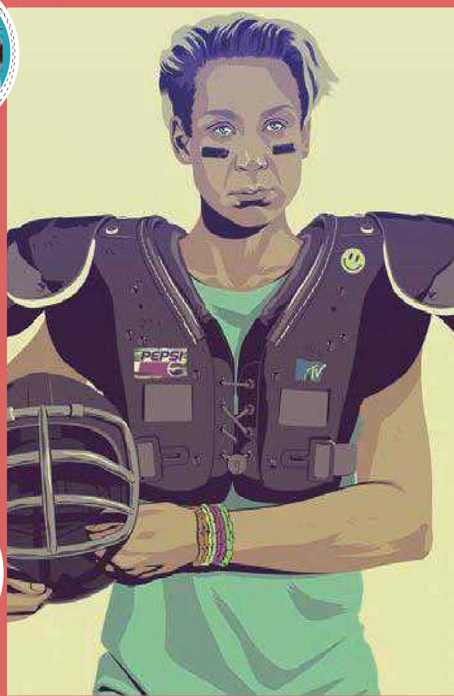
《权力游戏》90年代秀

华尔兹 提供

多边趣闻

《权力游戏》是最近美国最火的一部美剧，相信不少读者都在追。该剧以中世纪魔幻元素作为卖点，但大家有没有想过如果剧中的角色生活在现代会是什么样子？法国艺术家 Mike Wrobel 最近就以《权力的游戏》角色为原型绘制了一组 90 年代风格服装的画，效果非常不错。有些角色的混搭非常有趣，同时不失角色原本的气质，现在就让我们欣赏一下吧。





OEM厂商Seiki推廉价4K电视

洛克 提供

多边趣闻

之前在网上，有人贴出了现役主机在 1080p 电视及 4K 分辨率电视下的画面表现对比，可以看到虽然游戏本身的分辨率并没有提升，但 4K 电视的画面表现要明显优于 1080p 的电视，也让众多玩家高呼更换 4K 电视势在必行。不过索尼之前推出的几款 4K 电视，价格最低的也要三万元人民币，高昂的售价绝非一般玩家可以承受，普及之路任重而道远。

而最近 OEM 厂商 Seiki 则宣布将推出 699 美元的 39 寸 4K 电视，这让不少囊中羞涩的玩家们看到了希望。其实之前 Seiki 已经公布了一款 50 寸，售价仅 1299 美元的 4K 电视，而 65 寸的款式也在计划之中，产品线覆盖非常全面。这几款产品除了拥有低廉的售价之外，均配备了分辨率为 3840x2160 的 LED 背光面板，对比度为 5000：1，并拥有 120Hz 刷新率以及 6.5ms 的屏幕响应，从价格和参数上来看性价比极高，当然在外形设计和做工质感上肯定无法与索尼这样的大品牌媲美，也没有 3D 显示等附加功能。

这几款 4K 电视将于 6 月底率先于美国开卖，并且已经开始预购。不过国内的玩家想要购买的话估计还得费一番功夫。如果厂商之后能在更多的地区推广这些产品，并完善服务与收售后的话，相信将会对 4K 电视的普及起到积极的作用。



由137名玩家组成的壮丽画卷

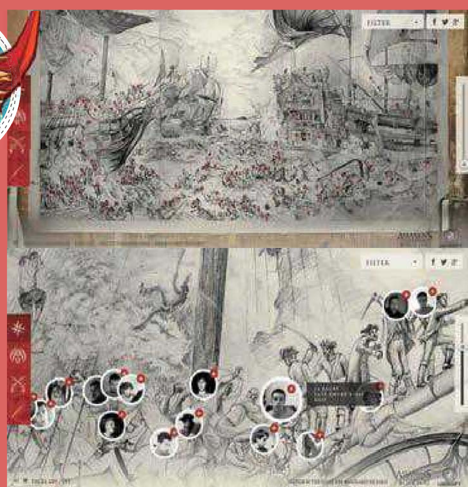
纱迦 提供

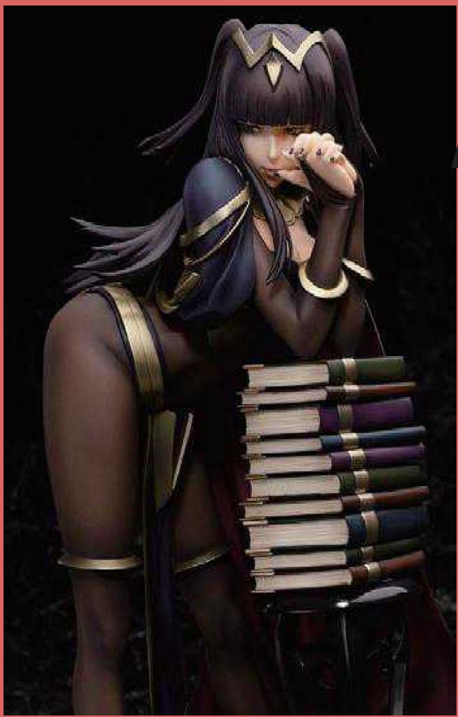
多边趣闻

育碧为了宣传其新作《刺客信条Ⅳ 黑旗》想出了一个新招，那就是邀请全球玩家来创作一幅长 5.4 米，宽 2.3 米的巨幅画作。这张原画将由巴黎 Beaux 美术学校的师生创作，创作完成后将于今年 11 月 4 日至 12 月 3 日期间在法国海军博物馆展出，同时也会在网上公开。

在这张原画上预留出 137 名角色，这 137 名角色的形象将面向全球玩家征集。只要你前往指定网站 https://www.ac4bf-defyhistory.com/，将自己的影像上传到脸书和推特等社交网站，就有机会入选成为这 137 人中的一员。甄选的方法是公开的，全球玩家届时将可以自由地对每个角色发表赞或否的意见，获得赞较多的人就可以入选。

不得不说，育碧这一招着实够创意。《刺客信条Ⅳ 黑旗》预计今年 11 月发售 X360 版和 PS3 版 ,Xbox One 版和 PS4 版时间未定。





《火焰之纹章 觉醒》咒术师“萨莉亚”极妖艳模型

多边模型

八重樱 提供

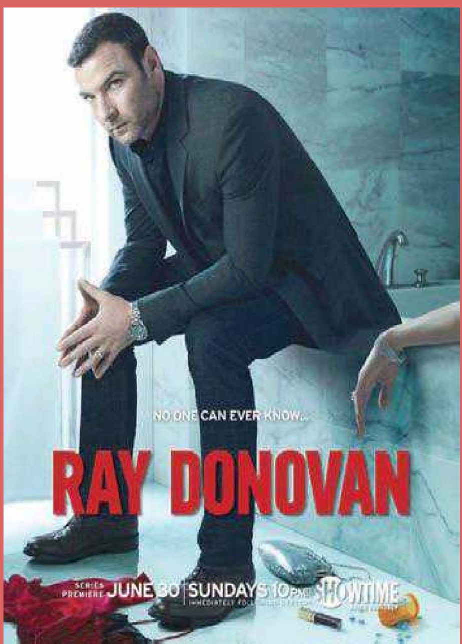
如果只看商品图的话，估计会有读者将她误认为是什么和谐向男性游戏中的女主角吧？咳咳，各位的心灵要纯洁一点呀，请再仔细看一看，这位性感撩人的御姐分明就是《火焰之纹章 觉醒》中的萨莉亚嘛！作为原作中无论是人气还是实力都远超其他人的女性角色，萨莉亚成为了被制作成手办的不二之选。造型师没有拘泥于游戏中的刻板造型，大胆的造型将萨莉亚性感妖艳的躯体展露无遗，一双黑丝美腿颇为养眼，嘴角那一抹邪气的笑容更是勾人魂魄。即便你没有玩过《火焰之纹章 觉醒》，这样一款出色的手办也绝对是值得收藏的升值之物，虽然售价有点小高（10800 日元），不过最近一段时间日元汇率持续走低，这款手办的定价也还在大多数玩家的承受范围之内，想要的话就早些出手吧！



清道夫，难自清

多边影视

稀饭 提供



雷·多诺万（Ray Donovan）住在洛杉矶，收入丰厚，家庭也看似美满。不过这位粗犷中不乏细腻的汉子从事的却不是一般意义上的工作，他专门负责为生活在洛杉矶旁的好莱坞里明星们和富人们解决各种麻烦事，也就是一般人口中的“清道夫”（Fixer）。雷相当精于此道，靠着两位助手帮忙，他甚至可以把一件原本会毁掉明星职业生涯的恶性事件转变为有利于另一位明星职业生涯的新闻。

但对于自己的生活，雷那敏捷的头脑和灵活的手段就开始派不上用场了。他的妻子艾比（Abby）并不赞成丈夫从事这种肮脏的事业，家里的孩子逐渐进入青春期，也开始为雷制造各种头痛的麻烦。至于那两个被置于他保护之下的兄弟，时不时地就为他制造各种麻烦。

仿佛是嫌他遇到的问题还不够多，雷最近多了三件烦心事，先是他突然发现自己竟然还有个同父异母的黑人兄弟，而三兄弟当中只有他一个人不知情，被瞒了十几年，然后是带他入行的前辈因为妻子去世而性情大变，扬言要为过去做的错事做出弥补，最后的事情最麻烦，他的父亲当年被雷一手送进了监狱，而如今，他竟然比预定服刑期早了五年就被放出了监狱，雷不得不要再次和自己的父亲展开交锋。

本剧在 6 月 30 日播出了首集，故事内容自然是相当精彩，对于刚刚从洛杉矶归来的我来说，还多了一分亲切感，毕竟这就是发生在我刚刚踏足过的土地上的故事。当然，本剧的焦点集中在富人云集的好莱坞和繁忙的洛杉矶市区，仅仅去过几次市中心的我实在说不上能认出哪些风景来，不过剧中偶然掠过似曾相识的风光还是让我禁不住缅怀其在 LA 渡过的七天七夜。最后提一句，这部剧延续了 Show Time 的成人化风格，有不少裸露场面和大胆的情节，各位未满十八岁的读者还是请先绕弯吧。



游戏文化 多边共享

UCG专访动画歌姬 石川智晶&黑崎真音

国内沉寂多时的日本动漫歌手演出活动，终于在这个炎热的六月重新来到我们身边。以“《高达》系列”主题曲闻名的石川智晶与演唱《魔法禁书目录》、《灼眼的夏娜》等歌曲的黑崎真音，在主办方源子文化的安排下来到魔都上海，共同为中国的动漫迷带来了一场精彩的演唱会。在表演之前，UCG小编九兵卫对两位歌姬进行了面对面的专访，下面就让我们一起来看一看吧！

Q：请问黑崎真音小姐之前有没有来过中国呢？对中国粉丝们的印象如何？

黑崎：没有来过内地，之前只和ALTIMA的成员去过香港演出，所以很期待这次来上海。中国的FANS比我想象中还要热情，我刚下飞机就看到很多来迎接的朋友，让我非常意外。



Q：黑崎真音小姐除了个人的演义活动以外，还同时担任ALTIMA组合的主唱，当时是如何考虑的？ALTIMA最近有新的企划吗？

黑崎：要说契机的话，担任RAP部分的motsu还有给fripside作词作曲的八木沼悟志先生当时希望做一个新的组合，于是找到了我，正好悟志先生和我同属一个事务所。那时我才刚刚出道，所以受到邀请也很忐忑，不知道自己是不是能胜任。到现在我也是在慢慢学习，但是很享受这个过程。

Q：ALTIMA的演唱风格和黑崎真音小姐之前略有不同，请问您是如何去把握的？

黑崎：其实除了演唱风格的不同，表演上也有蛮大差别，比我个人演出时要更华丽（笑）。演唱中要和其它成员互动，我还有台下的观众都会感觉很兴奋很刺激，这些是个人演出所难以想象的。

Q：黑崎小姐这么多作品里面，自己印象最深的是哪首作品呢？

黑崎：每部作品我基本都很有感触，要说印象最深的应该还是那首《君と太阳が死んだ日》，这首歌是《学园默示录》的片尾曲，也是我作为动画歌手的出道之作，它实现了我的梦想。从个人来说，因为我一直是《薄樱鬼》的粉丝，所以能为《薄樱鬼 黎明录》演唱片头曲也很开心。

Q：记得黑崎小姐是08年在Dear Stage开始个人演唱活动的，但到发行第一张专辑隔了差不多两年的时间，当初有没有想过能获得现在的成就，并且到外地进行演唱活动呢？

黑崎：完全没有想到，其实到现在还是有点不敢相信。面对那么多的歌迷进行表演，内心也会很紧张，但这些对我来说都是一种挑战。

Q：石川智晶小姐之前发行了个人的第十张专辑，请问这张专辑对您来说有怎样的特殊意义呢？

石川：这张专辑的名字叫做《サヨナラっていう》，也算是对过去的我进行一个告别吧。离开以前的事务所，展开新的活动，这些对我都有非常特别的意义，当时也是带着这样的感情来演唱的。

Q：最后想请问两位未来是否有计划单独来中国举办小型演唱会？谢谢！

石川：现在在中国也能同步收看到日本的动画，没有什么隔阂，我觉得未来一定会有更多的日本动画歌手来到中国演出，当然也包括我自己，非常想再来。

黑崎：这次的上海之行让我对中国还有中国的粉丝有了很不一样的认识，可以说特别惊喜！今后我一定会争取机会再来中国和大家见面的，请继续支持我哦！



友善特约：罗命书生带你画游戏

我的角色不是一个模倒出来的！
——塑造个性的角色脸

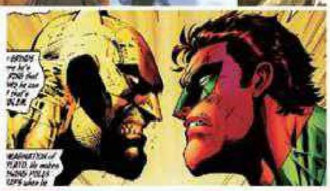
这次分享的是如何塑造富有个性的角色脸，众所周知，我们平时看到好多日本游戏动漫角色的脸都是下图那样子的，除去发型，服装，配音和动作表演，单看图还真看不出是什么性格啊。当然这是人家的风格，书生没有说这样不好。



书生要推荐的是街霸系列的角色设定，单从脸就可以看出个性，甚至人的阅历。



也许有人认为那是因为街霸写实，其实不然，很多写实的作品脸却都是一样的。



所以，关键还是在脸型和五官上多想，正好中国相学就是研究这个的。可作参考。





相学中不同脸型，五官代表不同的性格。有七，八成准吧。

以下是我画的街霸角色为例。在角色设计的时候，我们从头的形状和五官都不能放过，当所有都不一样时，每个角色看起来也就都不一样且具备个性了。



方形头
看不见眼珠，街霸里达到一定境界的高人都这样；
颧骨很高；
短勾鼻；
腮骨突出，格斗家都有，意志力象征。
嘴角紧闭下垂；
通常BOSS都有双下巴；
他也曾经作为街霸第一代的BOSS；

蛋形头
眼罩，刀疤，最容易辨认的特征；
鼻子长鼻头翘；
眼神必须有失忆，迷茫的感觉；
嘴比较平直；

游戏心情



《魔装机神Ⅲ》PV分析

深夜坐在电脑前，缓缓地打着字，思索一个个看上去不知道从哪儿冒出来的词汇。身旁的咖啡早已冷却，但却又另外的东西勾起了我的兴致。这次我的任务是翻译《魔装机神Ⅲ》的PV，翻译咋一看是一件相当枯燥无趣的工作，因为游戏没有国界，但语言有，如何让一句话翻译成另一个国度的语言时仍保持原有的意思和韵味，是一件很难的事情。但每次翻译我都能从里面学到不少扩展的知识，即使某些东西确实冷门和令人费解。这里咱不谈翻译，这次我给大家讲讲《魔装机神Ⅲ》PV中可窥见的一些有趣信息和设定。

战斗台词考究

在PV中，我们还能看到许多战斗台词与使用者有很密切的联系，细细研究还有不同的文化背景和使用场合。

怒之卡西尼环缝

原名是“怒りのカッシ－ニの间隙”，这是地之魔装机神查姆杰特的必杀技之一。那么，“カッシ－ニの间隙”到底是个什么东西呢？由于我的地理是化学老师教的，所以也稍微困扰了我一会儿。经过查阅资料，原来卡西尼环缝指的是土星环缝。在1675年，由乔凡尼·卡西尼确定了土星环由许多较小的环组成，中间还有缝存在着，其中最明显的缝在不久后就被命名为卡西尼缝，存在A环与B环之间，宽度4800公里。而作为地之魔装机神，利用土星作为另一个象征并不奇怪，事实上也有很多与地为象征的事物同样以土星作为标志。从招式性能上看，利用双手制造出类似A环和B环的两个环向敌人抛出，可以说与招式名称还是非常贴切的。



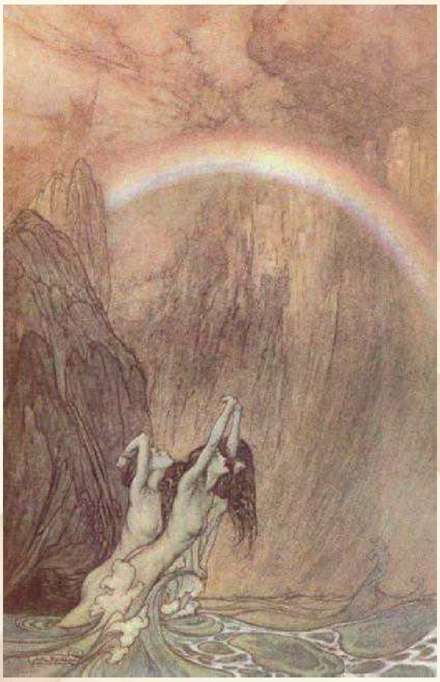
▲招式外形和名称非常符合。

电光影里斩春风

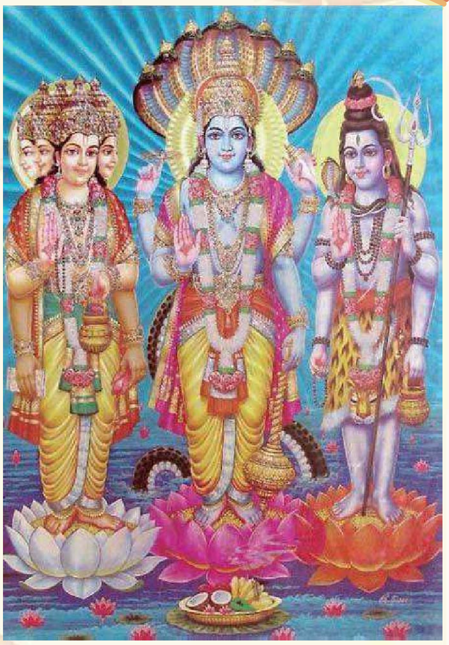
出自炎龙的必杀技台词，原文是“珍重す，大元三尺の剑。电光影里，春风を斩る！”，这句话的出处也相当有意思，如果有喜欢日本文学的读者，读过《吾辈是猫》的话就会知道哲学家八木独仙常常挂在嘴里的就是这句：“电光影里斩春风”了。这句话的出处，其实本源也来自于炎龙设定的出生国度——中国。传说南宋末年元朝征服中国的背景下，元军攻进了能仁寺，当刀架在禅师头上时，他淡定地诵偈：“乾坤无地卓孤筇，喜得人空法亦空。珍重大元三尺剑，电光影里斩春风。”施暴者被他的气势折服，从而灰溜溜地逃走。这段话的意思是：天地虽大，却没有我容身之地。所幸的是我悟出了天下皆空的道理，即使你用刀杀了我，这刀也是空的，我也是空的，以空斩空，犹如闪电在电光影里斩春风，没有劲道。不过用在游戏里，或许也只是为了营造相对帅气的语言环境吧。

》神话要素

“《魔装机神》系列”不仅仅构筑了一个虚拟的国度和一个世界，它也描述了相应的宗教信仰和神话传说，在PV中提到的调和神，其实就是拉·基亚斯三柱神之一。三柱神分别是破坏神赛瓦·瓦尔库鲁斯（**サ－ヴァ·ヴォルクルス**），创造神基佐斯·古拉吉奥斯（**ギゾ－ス·グラギオス**）和调和神路扎姆诺·拉斯菲托托（**ルザムノ·ラスフィト－ト**）。这样的设定，很明显是来自于印度神话中的三大最高神。这三大最高神分别是创造神梵天（Brahma）、保护神毗湿奴（Vishnu）和破坏神湿婆（Shri Shiva）。传说梵天是宇宙最高意识的人格化体现，创造了世界，因此是创造神。保护神毗湿奴（Vishnu）则传说拥有多种化身，是保护人类的存在。与此相对的，湿婆就是破坏神了，



▲比弗罗斯特的彩虹桥



▲印度教三大主神

在传说中是最复杂的神明，有消灭愚蠢人类的企图。在“《魔装机神》系列”中，自从精灵信仰普及后，信奉三大神的信众就急剧减少，仅有信奉破坏神赛瓦·瓦尔库鲁斯的瓦尔库鲁斯教团在暗中活动。本来随着拉·基亚斯民众信仰的转移，神是否存在渐渐地成为了疑问。但破坏神瓦尔库鲁斯的分身出现证实了神的存在，而且能力之高让人畏惧。由于破坏神的存在会带来破灭与毁坏，因此也被信仰和平的人称之为邪神。

除了游戏设定的神话要素之外，连战斗台词也有不少相关的神话痕迹。迪蒂在PV中的战斗台词有这么一句话：“连接神与人之间的桥梁，通往天界道路的比弗罗斯特，架起通往敌人的桥，展示终焉”。当中的比弗罗斯特（**ビフロスト**），出自于北欧神话，指的是连接众神与Asgard（北欧神话中神族的王国）之间燃烧着的彩虹桥梁。套用在迪蒂必杀技中，我们可以理解成利用比弗罗斯特，搭建起敌人与通往死之国的桥梁，是不是很有意思呢？

结语

实际上在“《魔装机神》系列”中，每台魔装机神使用的武器背后蕴含的神话和设定等，都是对应驾驶员本国的背景。例如水的魔装机神驾驶员迪蒂是芬兰人，那么她使用的武器就是北欧主神奥丁的圣枪，几乎所有武器技能也是北欧神话的背景。炎龙则多以中国神话传说和要素为主，比如青云剑引用了李白等诗人的篇章。限于篇幅，在此就不累述，以后有机会再为各位读者详谈。

www.dolland.com

漏网之娱HD

——PS3/X360中前期的良作精品

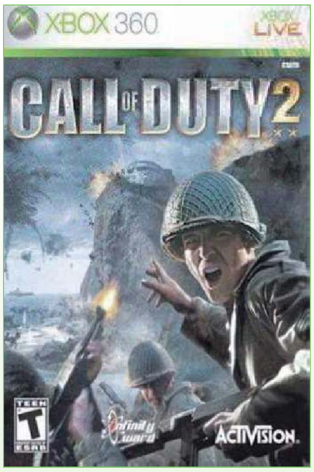
特别企划 SPECIAL FEATURE



文 众编 美编 心の永恒

暑期将至，无论是学生还是上班族都会迎来一阵相对清闲的好时光。随着 Xbox One 和 PS4 的正式公布，HD 世代的两大主力——X360 和 PS3 也正式来到了末期。不过由于各种各样的原因，很多玩家都是中后期才加入 HD 阵营的，使得大家对于 HD 时代中前期的一些精品缺乏了解。如果你在暑期里发愁找不到好游戏玩，不妨来看看这篇特别企划。“漏网之娱”栏目专门为大家介绍二三线精品佳作，本期要为大家介绍的正是 PS3/X360 中前期的良作精品，其中有不少游戏即使以今天的眼光来看都毫不过时哦！如果你看过之后对某些游戏很有兴趣但又苦于找不到攻略，不妨告诉我们。

使命召唤2



原名：Call of Duty 2
发行商：Activision
类型：主视角射击
发售日：2005年11月15日
平台：X360

推荐者：纱迦 **8年前的经典依然闪耀夺目！**

我们这个特企基本不会提及车枪球游戏，这是因为此类游戏一般而言玩最新的一两作即可，太老的作品没必要回顾。但对于《使命召唤 2》来说这是个例外。本作是 IW 组为 X360 首发而制作的版本，虽然也有 PS2、PC 等其他版本，但 X360 版的素质是最高的。当时本作的画面表现已经超越了同时代的主流 PC，令全球玩家无不侧目。而游戏的画面即使在今天看来，也依然可圈可点，绝对不会让刚玩过系列最新作的玩家不适应。本作也是 IW 组制作的最后一款二战题材的《COD》，虽然比不上后来的《使命召唤 4 现代战争》那么震撼，但绝对可以秒杀今天的绝大部分同类游戏。而且二战题材的好处是可以体现很宏大的场面，这点是后来几作《COD》所无法比拟的。游戏中的斯大林格勒战役、诺曼底登陆几关都制作得可圈可点，特别是 400 高地防御战更是经典中的经典，强烈推荐还没有玩过本作的玩家体验。此外本作也算准成就神作，只要老兵难度通关就是 1000 点。

预估游戏时间
正常通关8小时，全成就约12小时。

推荐玩家群
- 想溯根回源的COD系列支持者。
- 想体验一款高质量二战游戏的人。
- 不知道假期能玩什么的FPS爱好者。


▲本作也是有网战的哦，在当年也是顶尖级别的。

灵弹魔女



原名：Bullet Witch
发行商：AQインタラクティブ
类型：动作射击
发售日：2006年7月27日
平台：X360

推荐者：纱迦 **传说中的999成就之神作！**

《灵弹魔女》其实是一款水平不高（严格来讲简直就是差）的动作射击游戏，但它就是有本事让人念念不忘。游戏的最大亮点自然是靓丽的人设，再配上生天目仁美的倾情演绎，以及数量繁多的换装，让玩惯日式游戏的玩家也有试上一盘的冲动。既然主人公是魔女，那么肯定能使用魔法。记得本人高难度一上来吓尿了，只见杂兵熟练地走着之字形，还不忘边打边滚，简直比真人还要厉害。不过熟悉之后才发现，原来游戏是打枪为辅、魔法为主。一招召唤乌鸦，就可以把这些灵活的敌人定住任你鱼肉。此外还有配合狙击枪使用的各种元素弹、可以抵御物理攻击的魔法屏障等等。更夸张的是魔女还可以发动威力巨大的灭世魔法，召唤龙卷风什么的都是小意思，最夸张的是召唤陨石，直接把整个城市砸得七零八落。游戏的另一大亮点是有着数量繁多的免费 DLC，包括各种服装和任务，实在良心。有趣的是本作的最高难度通关成就点数为 1 点，使得很多人（包括我）都是留下了 999 的传说……

预估游戏时间
正常通关5小时，全成就20小时。

推荐玩家群
- 觉得游戏人设和服装很对胃口的人。
- 不擅长突突突风格的日式游戏爱好者。
- 想凑一个奇怪成就数字的成就犯。


▲这是魔女的默认服装，其他服装均为DLC，但全部免费。



原名：天诛 千乱
发行商：FromSoftware
类型：动作
发售日：2006年10月5日
机种：X360

天诛 千乱

推荐者：狼来了 **迄今为止惟一一部HD《天诛》！**

预估游戏时间

正常通关12小时，全成就30小时。

推荐玩家群

- “《天诛》系列”的粉丝。
- 对忍者文化感兴趣的人。
- 想体验隐密杀敌的人。

作为首次也是惟一登陆HD主机的正统《天诛》作品，本作的人物设定、场景构建和音乐音效等方面都保持了系列那独特的和风魅力，解析度以及光影效果等画面上的表现都是系列之最。系统方面在保留传统的基础上新增了一些要素，除了以往的“气配表系统”、敌人距离的信息以外，本作还加入了听觉、嗅觉与隐匿行动的互动要素，而经典的“忍杀”行动新增了“状况忍杀”和“挟持忍杀”，让系列的精髓得到进一步地进化。玩家在游戏中使用的不再是家喻户晓的力丸、彩女，取而代之的是扮演东忍流首领——力丸的部下，游戏前可根据自己的喜好选择角色的性别、调整容貌、搭配装束以及配置角色的能力，服装、忍术、忍具。游戏中通过不断地完成组织分配的任务籍此来提高自己的等级，从而能够挑战难度更高的任务。对应网战是本作的最大特征，任务中允许最多4名玩家协力进行任务。



▲前所未有的联手杀敌体验，只在《天诛 千乱》。



原名：スーパーロボット大战XO
发行商：Banpresto
类型：策略角色扮演
发售日：2006年11月30日
平台：X360

超级机器人大战XO

推荐者：纱迦 **史上第一款HD画质的《机战》！**

预估游戏时间

正常通关60小时，网络模式可无限进行。

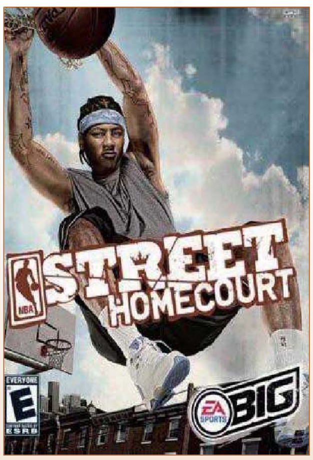
推荐玩家群

- 玩过《2OG》仍不满足的家用机玩家。
- 想体验老《机战》风格的系列爱好者。
- 只有X360的策略角色扮演游戏爱好者。

去年PS3上的《2OG》着实给期待高清《机战》的玩家来了一剂强心针。其实早在7年之前，X360上就已经有一款高清《机战》了，只是当时大家觉得3D《机战》不幸福，再加上又对正统作品有信心，所以关注的人不多。如今随着《机战》再次全面回归3D，这款《机战XO》还是很值得推荐的。《机战XO》是NGC游戏《机战GC》的重制版，除了画面大幅加强外，更重要的是增加了2D动画特写，使得游戏代入感大增。游戏的玩法十分复古，地图上机体只用头部来标识，核心思路也和如今的作品大相径庭。由于采用3D的表现方式，使得游戏可以随心所欲地创造合体技，90种合体技堪称系列之冠。游戏的系统也别具一格，收录了部位攻击、机体捕获、解体改造、技能ACE、外传关卡等众多新颖系统。游戏的流程也相当给力，全关卡加起来有90话左右。不可不提的是游戏原创的网络模式十分好玩，当然今天已经找不到人了，真是可惜。



▲本作收录了一年战争的剧情，适合老玩家怀旧。



原名：NBA Street Homecourt
发行商：EA
类型：体育
发售日：2007年2月20日
平台：PS3/X360

NBA街头篮球 主场

推荐者：华尔兹 **主宰街头主场的感觉真棒**

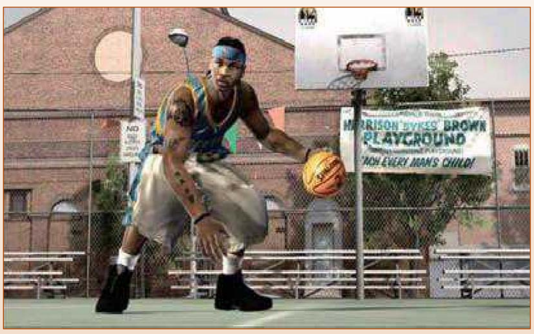
预估游戏时间

全成就10小时左右（因关服无法全成就）

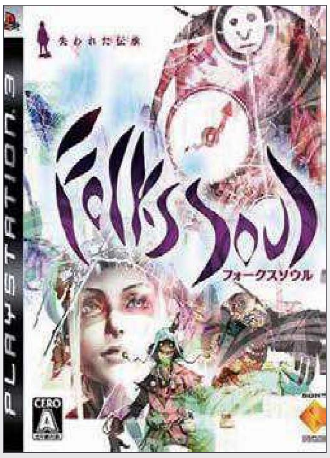
推荐玩家群

- 喜欢街头篮球文化的爱好者。
- 对无规则夸张花式篮球打法有爱的玩家。
- 想向NBA大牌发起挑战的球迷。

《NBA街头篮球 主场》是EA在PS2时期红极一时的“《街头篮球》系列”的续作，该作在PS3和X360早期推出，不过《主场》的画面即便放在现在也仍然觉得不错，本作与以往作品相比变化比较大，无论是引擎还是整体玩法都进行了大刀阔斧的改革。游戏中除了一如既往的夸张华丽的街头篮球动作外，更是能使出传说中的双重扣篮动作，可以得到双倍分数，喧哗度和实用度破表。必杀技要素仍然保留，发动后炫目无比，在演出度以及爽快度上都令人印象深刻。游戏中除了诸多NBA顶级球星可以加入到自己的队伍里外，还可以遇到很多传说中的街头篮球高手，让玩家有机会与他们一决高下。该系列在本作后都没有再推出过续作，EA反到是捡起了以往的“《NBA JAM》系列”，其实《主场》在街头篮球爱好者心目中有着很高的地位，即便NBA正统游戏中有街头篮球模式也无法取代该系列的位置。EA很适合做夸张爽快类的篮球游戏，在这里向各位篮球爱好者强烈推荐本作。



▲身为代言人的小甜瓜表现亮眼。



失落的传承

推荐者：八重樱　**我搜！我搜！我搜搜搜！**

2007年6月发售的《失落的传承》算得上是PS3问世之后的首款正统日式动作冒险游戏了。它由前Capcom专务董事冈本吉起率领全队开发制作，在发售前就进行了一系列大规模的宣传，成为PS3初期时最受瞩目的作品。本作的战斗系统独树一帜，充分发挥到了手柄的六轴动态感应技术，在与敌人“异世灵”战斗时可以发动“魂魄拉出”能力，通过往不同方向的拉扯将灵魂从敌人身体扯出化为自己的战斗力。游戏中可以吸收多达100多种不同能力的魂魄，角色能同时装备4种，不同组合下可诞生多变的战术，虽然其中有些魂魄过于强大，也有些魂魄相对鸡肋，但看在系统创新的份儿，这些不平衡点也是可以被忽视的。《失落的传承》的世界观设定也值得肯定，7个异界无不是雄伟宏大美仑美奂，玩家在游戏中如同漫步在童话的世界之中，两位主角的剧情相互交织彼此联系，将悬疑的气氛塑造得淋漓尽致，在PS3初期能有如此品质的游戏已是相当不易了。

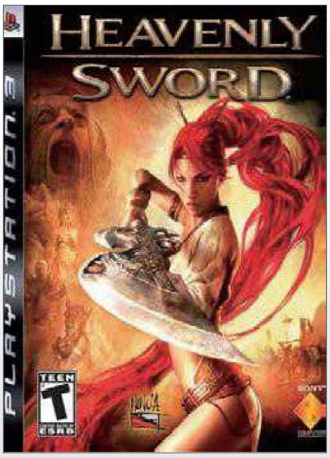
预估游戏时间
完美通关20小时左右。

推荐玩家群
- 喜欢凯尔特等神话题材的玩家。
- 悬疑题材爱好者。
- 想要尝试新玩法的人。

原名： FolksSoul –失われた伝承–
发行商： SCE
类型： 动作冒险
发售日： 2007年6月21日
平台： PS3



▲战斗时可以充分体验到六轴的功能，可说是为PS3量身定做的。



天剑

推荐者：狼来了　**PS3早期必玩的经典之作！**

作为“忍者理论（《鬼泣DMC的制作组》）”早期开发的作品，本作的综合素质虽算不上大气之作，但也有许多可圈可点的地方。游戏的人设可能不太对国内玩家的胃口，但在场景设定方面可谓是恢弘壮阔，具有东方色彩的玄幻风格很容易让人沉醉其中。战斗部分采用了长按按键的方式来实现三种武器之间的实时切换，自由组合出来的招式可以应对各种战况，招式的连贯性让人赏心悦目，此外还有弹反、必杀技等帅气拉风的动作。游戏无论在角色刻画、人物表情和动作的捕捉、故事交代、配乐、镜头的运用以及节奏控制等方面更像是一部电影，因此游玩时能给人极高的代入感。此外六轴功能的应用可以说在游戏中得到了淋漓尽致的体现，当玩家在扮演第二名女主角时需要在远处对敌人射箭，而箭的轨迹则由玩家通过六轴操作来决定，控制着弓箭忽高忽低地绕过障碍物击中敌人时的成就感不言而喻。

预估游戏时间
正常通关10小时。

推荐玩家群
- 动作游戏爱好者。
- 想体验六轴操作的人。
- 《鬼泣》和《无双》的爱好者。

原名： Heavenly Sword
发行商： SCE
类型： 动作
发售日： 2007年9月12日
平台： PS3



▲游戏中不乏这种以一敌百的大魄力战斗场面。



瑞奇与叮当 未来毁灭器

推荐者：胜负师　**这可是叮当第一次看上去这么圆哦！**

这是PS3上的第一款《瑞奇与叮当》，也是“未来”三部曲的起点，之后的续作和派生作品都是以本作为蓝本的。尽管属于PS3的早期作品，但本作在技术层面已经比较成熟，实际游戏画面达到了本世纪初3D动画电影的级别，角色建模圆润，毛发细致，动作流畅，帧数也比较稳定，而巨大的场景可视距离非常远，在细节表现上也令人满意。核心游玩方面，平台动作与射击部分的比例得当，手感舒适，利用各种特殊装备和能力进行动作解谜的设计也十分有趣。游戏中充斥着美式卡通风格的搞笑桥段，整体气氛轻松诙谐。本作秉承了系列特色，为玩家提供了大量造型奇特、功能各异并具有一定成长要素的武器，一种武器在经常使用后能够升级，再利用晶石强化还能取得隐藏能力，吸引玩家每种武器都去尝试使用。游戏的另一大特色是类似于奖杯系统的技能点数，完成特定条件便可解锁，并能开启丰富的隐藏要素。这样充满诚意的作品自然值得推荐。

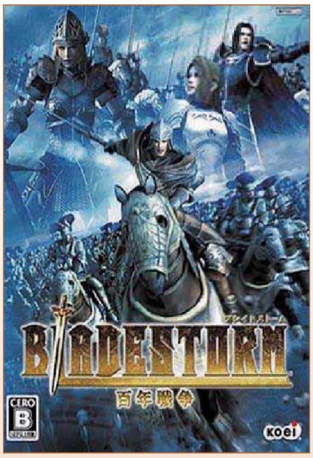
预估游戏时间
正常通关10小时，完美需30小时左右。

推荐玩家群
- 平台动作与动作射击爱好者。
- 喜欢美式3D动画风格的人。
- 对中文游戏来者不拒的玩家。

原名： Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
发行商： SCE
类型： 平台动作
发售日： 2007年10月23日
平台： PS3



▲本作在任何方面都为次世代上的“《瑞奇与叮当》系列”开了个好头。



原名：ブレイド スト-ム 百年战争
发行商：Koei
类型：战略
发售日：2007年10月25日
平台：PS3/X360

剑刃风暴 百年战争

推荐者：纱迦 **6年前充满灵气的光荣！**

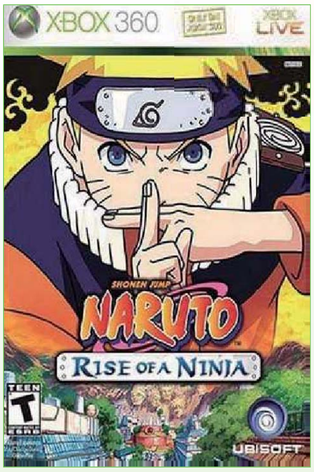
PS2 时代的“《决战》系列”吸引了不少玩家，我也是其中一员，不过我怎么也没想到，整个 HD 时代这个系列居然没出过一部作品！这个时候，咱们就需要这款《剑刃风暴 百年战争》来重温旧梦啦！顾名思义，本作反映的历史是英法百年战争时期，也就是圣女贞德大活跃的那个时代。不过游戏中玩家并非是扮演英法一方的统帅，而是作为佣兵活跃于双方的战场。本作事实上就是《决战》的续作，它不但继承了一切优点，而且改善了系列战场太小、兵种太少这两大传统问题。本作的战场之大简直见所未见，在如此广阔的大地上分布了无数军团，局部的一两支军团胜负与否，对于战局几乎没有影响。而本作的兵种数量相当夸张，共有 17 大类总共 92 种。游戏还特别强调相生相克，部分兵种还有专门针对被克兵种的特技，所以相生相克的关系远比想象中复杂。可以说，光是熟悉各个兵种就已经非常有乐趣了。另外游戏的成就也非常简单，只要集齐全部的兵法书就行了。

预估游戏时间
正常通关 30 小时，全成就 50 小时。

推荐玩家群
- PS2 时代“《决战》系列”的支持者。
- 想体验与众不同感觉的战略游戏爱好者。
- 对光荣风格的 CG 人设感兴趣的人。



▲完全无敌的剑刃风暴。此状态下往人堆里一冲，那爽快感堪比放无双！



原名：Naruto: Rise of a Ninja
发行商：Ubisoft
类型：动作
发售日：2007年10月30日
平台：X360

火影忍者 忍者崛起

推荐者：华尔兹 **还是少年时期的冒险最纯了！**

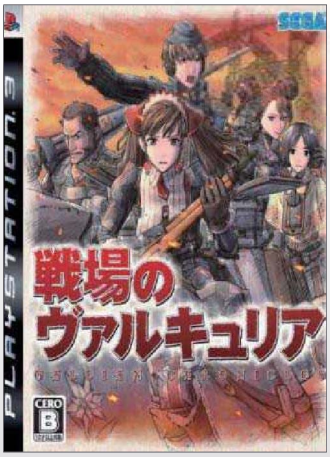
由于《火影忍者》原作在世界的走红，育碧特意针对欧美市场，打造了这款《火影忍者 忍者崛起》。本作最大的特色为开放性世界，将动作与冒险要素结合，探索过程玩起来有些像平台动作游戏，同时还有解谜要素，在对战时又会变成一对一的战斗，效果华丽。游戏过程中加入了大量的原作动画，可以帮玩家回顾剧情，在主线中还有学习查克拉以及新忍术的过程，让冒险更加有趣。尽管本作的故事只讲述到中忍考试为止，不过游戏内容十分丰富，大量任务、迷你游戏以及收集要素让系列粉丝赞不绝口。值得一提的是本作在下载过更新后，可以将英文语音换成日语，十分贴心。本作为 X360 独占，推荐喜欢鸣人少年时期的剧情，又没有 PS3 的玩家试试本作。游戏之后还推出了续作《火影忍者 破碎羁绊》不过相比本作来说表现很差，太多无趣的内容占用了大量时间，推荐有兴趣的玩家还是尝试这款《忍者崛起》吧。

预估游戏时间
通关 8 小时，全成就 15 小时以上。

推荐玩家群
- 《火影忍者》原作爱好者。
- 喜欢沙箱式《火影忍者》游戏的人。
- 喜欢鸣人少年时期故事的玩家。



▲在《火影忍者》世界中冒险，还有不少动作要素。



原名：战场のヴァルキュリア
发行商：SEGA
类型：策略角色扮演
发售日：2008年4月24日
平台：PS3

战场的女武神

推荐者：胜负师 **等战争胜利了我们就结婚！**

一款极富创新精神的优秀原创作品，在很多方面都突破了“走格子”游戏的传统局限性，很多设计在今天看来依旧新颖。游戏的战斗系统采用了动态移动、静态攻击的半即时回合制，一回合中的行动力可自由分配，攻守双方有迎击、反击等细节设定，保证了平衡度和策略性。其他前卫大胆的设计也是层出不穷，例如升级针对的是整个兵种而非个人；队员差异以特技和性格来区分，性格中甚至有负面效果；评价系统只以回合数作为惟一标准，突显了“闪电战”的战术理念，极限回合数也是玩家研究的主要课题。本作的流程长度扎实，过程中玩家可以欣赏水彩布画效果的精致画面，崎元仁的优美音乐，还有感人的剧情，比较可惜的是，本作虽然系列化了，但之后的作品均在 PSP 上推出，高清女武神仅此一作，错过的话实在可惜。同时，因为游戏推出过不少的 DLC，丰富了内容的同时，游戏的挑战性已经大幅提升，就算是经典重温也会有完全不同的感受，这也是推荐本作的一大理由。

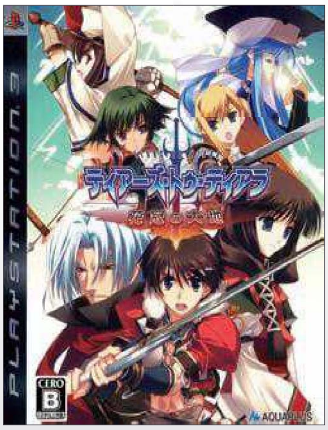
预估游戏时间
正常通关 25 小时，完美需 50 小时以上

推荐玩家群
- 日式战棋游戏爱好者。
- 热衷于战术研究和挑战的玩家。
- 在画面、音乐、剧情等方面有特定要求的人。



▲在残酷战争中孕育出的坚强信念与美丽爱情让人为之动容。

www.dooland.com



原名：ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地
发行商：Aquaplus
类型：策略角色扮演
发售日：2008年7月17日
平台：PS3

泪洒三重冠

推荐者：宇宙人　**妹控和后宫大魔王的基情故事！**

Aquaplus 虽然称不上大厂商，但旗下很多作品以都已出色的表现深受一大批粉丝的喜爱。由该社推出的《泪洒三重冠》就是 PS3 早期一部不可多得的策略角色扮演游戏。对于喜欢策略角色扮演游戏的传统日式玩家来说，硬派的高难度模式极具挑战性，系统也有很大的研究空间。可选择的难度适合不同类型的玩家。剧情方面以文字 AVG 的形式展开，战斗则是 3D 画面。甘露树和なかむらたけし两位御用画师绘制的人设对喜欢二次元宅文化的玩家来说是更不容错过的一大卖点。为本作献声的更有大川透、后藤邑子、中原麻衣等众多实力派声优。剧情更是保持了 AQUAPLUS 社一贯的高水准。流程长度非常厚道，一周目流程接近 50 小时。除此之外，今年 10 月本作将会推出正统第二作，如果不想错过这个优秀的系列就要趁机补完一下前作了哦。

预估游戏时间

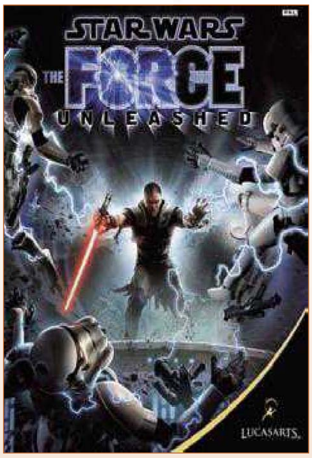
正常通关约 50 小时。

推荐玩家群

- 策略角色扮演游戏的死忠。
- 叶子社当家画师的铁杆粉丝。
- 想创造后宫的游戏爱好者。



▲精美的人设3D化后依然有出色的表现。



原名：Star Wars: The Force Unleashed
发行商：LucasArts
类型：动作
发售日：2008年9月16日
平台：PS3/X360

星球大战 原力释放

推荐者：稀饭　**释放你们真正力量的时候到了！**

在卢卡斯艺术已经被迪士尼解散的今天回头看，我们仍然可以在《星球大战 原力释放》当中体会到卢卡斯艺术的制作实力，这款用西斯学徒弑星者作为主角的作品有着非常明确的主题，就是展现原力在实际战斗中的强大威力。因此，弑星者拥有着电影中众多角色都难以企及的强大原力天赋，能够使用大量有着惊人威力的原力技巧，游戏的乐趣很大程度上就是让玩家感受如何使用原力击败一个个强大的敌人。本作在故事表现，对原著的风格还原和美工设计上都有着令人信服的表现，甚至还加入了相当不错的物理效果，不过游戏的流程相对偏短，一些大型敌人打法上相对枯燥，加上并不出彩的关卡，使得游戏并没有成为一款真正的杰作，但对于一般玩家，尤其是星战爱好者来说仍然是一款值得一试的优秀作品。两年后，本作推出续作《星球大战 原力释放Ⅱ》，评价还要比本作略低一些，不过相信仍然可以令系列玩家满足。

预估游戏时间

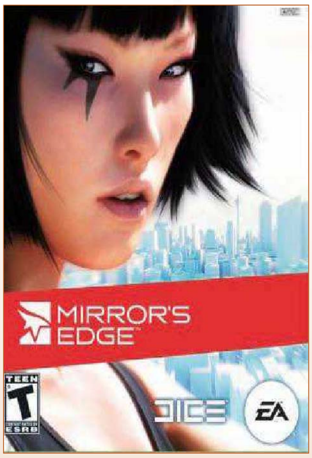
正常通关 10 小时，本篇完美需 20 小时以上。

推荐玩家群

- STAR WARS 文化的爱好者
- 能接受欧美 ACT 手感的玩家。
- 精神上的绝地武士们。



▲使用原力和大型敌人战斗是本作的卖点之一，就是重复度比较高。



原名：Mirror's Edge
发行商：EA
类型：动作
发售日：2008年11月11日
机种：PS3/X360

镜之边缘

推荐者：狼来了　**风格独特的主视角跑酷游戏！**

本作是一款结合了第一人称和跑酷要素的动作游戏，玩家可以在第一人称视角下做出翻 / 爬墙、踢门、摆荡、滑铲、缓冲翻滚等真实的跑酷动作。游戏的视角经过特殊设计，在跑动时镜头会发生晃动，为玩家营造真实的奔跑感，同时镜头中心锁定于正前方一点，因此在保持晃动剧烈程度的同时也不会影响游戏的操作。玩家需要根据地形和敌人的配置，灵活运用多种跑酷技巧逃脱敌人的追击，甚至徒手和敌人正面冲突。除了通常的跑酷流程外，游戏里也有少量的收集要素供玩家发掘，此外还为喜欢挑战的玩家们准备了时间竞速模式，该模式中有体贴的 Ghost 系统，为挑战最速的人提供便利。游戏里有大部分的场景设定在城市建筑的楼顶，还有地铁站、办公室、商场、建筑工地等多种多样的室内外场景，一些场景的环境物体会大量运用一到三种组合起来具有视觉冲击力的颜色，从而给人以整洁、简约、明快之感。

预估游戏时间

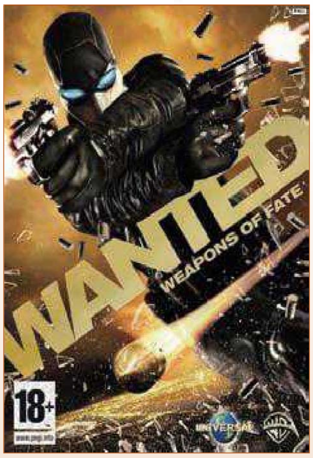
正常通关 10 小时，完美时间视技术而定。

推荐玩家群

- 想体验一把跑酷快感的人。
- 想体验高空坠落感的人。
- 喜欢简约风格场景的人。



▲借助钢索横穿大楼时的刺激感满点！



原名：WANTED: Weapons of Fate
发行商：Warner Bros.
类型：动作射击
发售日：2009年3月24日
平台：PS3/X360

刺客联盟 命运武器

推荐者：胜负师 **甩出一道狂霸炫酷拽的弧线！**

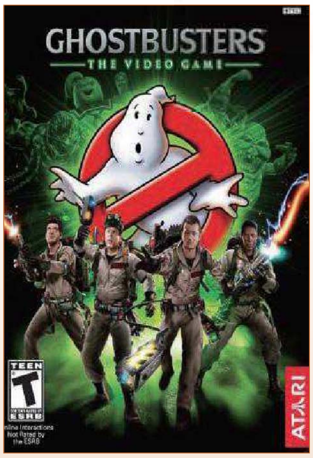
2008年《刺客联盟》电影版因其极致的视觉效果和天马行空的剧情而广受好评，成为动作电影的新经典。不过实话实话，游戏版因为经费等问题远达不到这样的高度，并存在着剧情画面粗糙、流程偏短等缺点，一般意义上认为，本作款冷门游戏，关注者多为奖杯迷和成就饭，因为良性BUG的存在，本作的美版只需10小时左右便可完美。不过，游戏的系统颇具新意，动作也比较流畅，更有诚意十足的花絮内容，加上忠实于原作的“甩枪”，让本作具备邪典游戏的气质。特别是取消了良性BUG的日欧等版本，不同要求不同模式都要打上一遍，练熟了只要两小时左右就能通关一次，打起来行云流水，很有街机游戏的感觉，虽说完美时间会明显增加，但趣味性也逐步显现出来，具有慢热的特性。另外，本作是瑞典已故开发商GRIN的遗作，游戏发售后不久工作室就被迫解散了，给本作增添了些悲情色彩和纪念意义。

预估游戏时间
正常通关5小时，全成就/白金需10～20小时。

推荐玩家群
- 《刺客联盟》的原作粉丝。
- 邪典游戏(Cult Game)爱好者。
- 奖杯迷与成就饭。



▲仅仅因为还原度颇高的甩枪设计，便把本作硬生生地拔高了1分！



原名：Ghostbusters: The Video Game
发行商：Atari
类型：动作射击
发售日：2009年6月16日
平台：PS3/X360

捉鬼敢死队

推荐者：华尔兹 **捉鬼还能这么玩？**

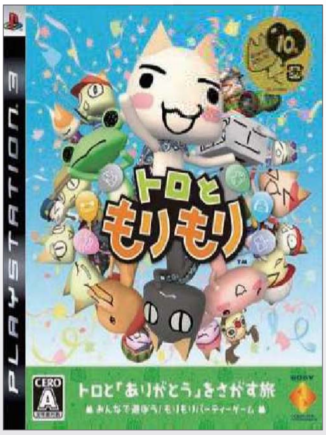
《捉鬼敢死队》是1984年推出的一部著名电影，拥有多部作品，本作的游戏版改编自第一集，玩家将扮演一位新人加入著名的捉鬼敢死队，在被鬼魂占领的曼哈顿展开捉鬼行动，玩家与其他队员们必须阻止这场纽约最大的灾难。游戏最大的特色为允许玩家在游戏中使用各种神奇的武器以及装备，对各种奇怪的鬼魂展开狩猎、对抗以及捕捉的行动。游戏中拥有各种天马行空的科幻元素，各种有趣的战斗是本作最大的特点。在游戏中玩家可以破坏游戏场景中的大部分物品，扫描鬼魂的过程以及各种捉鬼的武器使用起来十分有趣，还有各种有趣的BOSS战部分等待着玩家。本作有多个主机版本，其中当时的次世代版本要明显好于PS2版本，如果当时没有条件或者机会体验本作，对于玩家来说算是个不小的损失，建议感兴趣的爱好者不妨借着这次机会将本作翻出来体验一番。发行商Atari的倒闭，为本作更增添了几分怀旧的理由。

预估游戏时间
正常通关10小时左右，全成就/白金40小时以上。

推荐玩家群
- 原作《捉鬼敢死队》的爱好者。
- 想见识优秀电影改编游戏的玩家。
- 喜欢使用各种稀奇有趣武器的战斗狂。



▲使用各种武器对抗BOSS是最大特点。



原名：多乐猫欢乐喵派对
发行商：SCE
类型：益智
发售日：2009年8月13日
平台：PS3

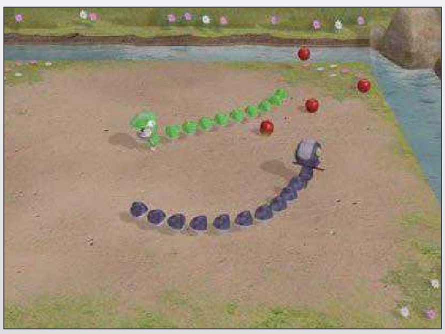
多乐猫欢乐喵派对

推荐者：八重樱 **戏萌多乐谁不爱！**

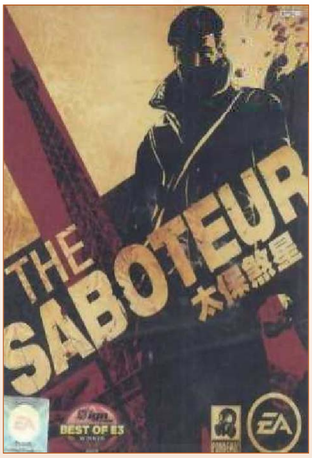
如果说马里奥是任天堂的代言人，那么提到代表索尼的吉祥物，自然非多乐猫莫属啦！诞生于1999年的多乐猫至今已经14岁了，但它依旧是那样的憨态可掬、惹人怜爱，一举一动都会引得玩家们发笑，就像是陪伴在身边的开心果一样。2009年正值多乐猫诞生十周年，索尼自然要有所动作，于是，一款名为《多乐猫欢乐喵派对》的PS3游戏随之应运而生。在这个游戏中，多乐猫再度为了“变成人类”而踏上收集“感谢”的旅途，虽然离开家有点寂寞，但有许多甜蜜回忆和好友们的陪伴，多乐猫并不孤单。以温馨的小剧情为中心，玩家在操控多乐猫冒险时会陆续玩到30多款迷你小游戏，游戏种类千奇百怪，诸如像赛车、网球这种传统项目自然必不可少，还有类似捣年糕、抽桌布这种“奇葩”级别的项目，许多游戏都需要对应六轴，玩法极为欢脱。本着休闲的目的，游戏达成条件并不算高，玩家可以毫无压力地走完全部剧情。但其实许多游戏都并非小品级水平，想要获得高评价还真得费一番功夫，要拿白金更需要超乎寻常的耐心与毅力哦。值得一提的是，本作还有繁体中文版可供选择，如此贴心的游戏大家怎么能不试一下呢？

预估游戏时间
白金耗时20小时。

推荐玩家群
- 多乐猫的忠实拥护者。
- 不知该如何打发零散时间的玩家。
- 亲友聚会时的不二之选。



▲欢乐的立体贪吃蛇，是不是很可爱呢？



太保煞星

推荐者：铃　**体验法国地下党的浪漫！**

二战时期题材的游戏比较多见，不过这些作品主要是击中在前方的战场上，像《太保煞星》这种风格的并不算太多。本作的故事发生在二战时期的法国，此时的巴黎已经被纳粹占领。我们的主角本来只是一个赛车手，在一场比赛中与一名纳粹将军结仇，最后在无奈下加入了法国地下党，从此以炸毁各种纳粹设施为乐。游戏的主线主要是围绕着主角个人的故事发展（后来会上升到解放人民），而支线任务的种类就多了，大到炸毁桥梁铁路、基地飞弹，小到摧毁加油站、宣传喇叭。支线任务虽以爆破为主，但依旧有刺杀、车辆收集、收集品收集、挑战等各种其他任务。另外，本作的一大特色是还原了纳粹占领时期巴黎的面貌，例如艾菲尔铁塔这样的标志性建筑都会在游戏中出现，游戏中惟一一处能够解除全城通缉警报的隐藏点就在艾弗尔铁塔的顶层餐厅。本作发行后，工作室 Pandemic Studios 惨遭解散（请看发行商是谁），《太保煞星》就成了小组的最后之作……

预估游戏时间

正常通关 10 小时，全成就 / 白金 35 小时。

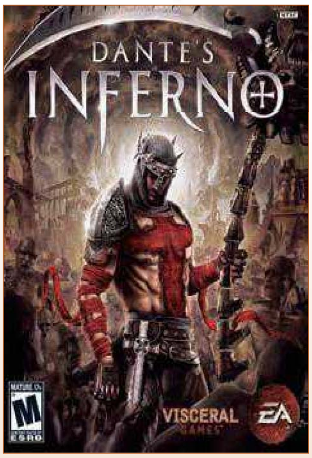
推荐玩家群

- 对法国有着向往或憧憬的玩家。
- 对与纳粹作斗争感兴趣的玩家。
- 想体验不一样的二战游戏的人。



▲游戏中德统区为黑白画面，只有纳粹的红色袖章散发出刺眼的红光。

原名： The Saboteur
发行商： EA
类型： 动作冒险
发售日： 2009年12月8日
平台： PS3/X360



神曲 地狱篇

推荐者：纱迦　**被DLC拯救的EA版《战神》！**

《神曲 地狱篇》的知名度并不低，毕竟当初 EA 打造此作是想向《战神》叫板的，而且还挖来了一些《战神》主创。游戏的故事来源于但丁的《神曲》，但内容大不相同，只是采用了里面的人名地名。游戏的尺度颇大，经常出现男女裸体，至于血腥暴力水平也和《战神》不相上下。主人公但丁可以走神圣和罪恶两条路线，各自对应不同的招式性能，不过神圣系明显过强。游戏本身的素质并不算高，大概就值 7 分水平，但游戏的 DLC 将游戏素质拔高了不少，这也是我们推荐本作的原因。游戏一共有两个 DLC，黑森林 DLC 就是一个简单的迷宫，而露西娅的试炼 DLC 就相当给力。这个 DLC 不仅追加了第 2 位可用角色露西娅，而且开放了自创关卡功能。玩家可以自由创作出自己的关卡，然后上传到网络上与其他玩家分享，这种游戏 3.0 式的玩法让游戏有了无限的可玩性。此外 EA 官方也提供了很多挑战让懒于动手的玩家坐享其成，其可玩性都是有保证的。

预估游戏时间

正常通关 8 小时，DLC 可无限游玩。

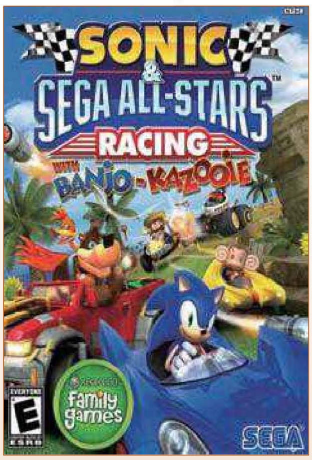
推荐玩家群

- 对宗教神话风格感兴趣的 ACT 爱好者。
- 热爱上传与下载自创关卡的人。
- 想找人一起体验联机过关乐趣的人。



▲本作的最终BOSS做得很有气势，结尾还有巨大的伏笔。

原名： Dante's Inferno
发行商： EA
类型： 动作
发售日： 2010年2月9日
平台： PS3/X360



索尼克与世嘉全明星赛车

推荐者：Night　**为SEGA迷准备的赛车嘉年华派对！**

很多人喜欢《马里奥赛车》，因为它让竞速游戏充满了娱乐性。只可惜作为任天堂的第一方游戏，《马里奥赛车》不可能出现在其他的平台，不少玩家只能望洋兴叹。其实马车成功之后，模仿者众多，只是大多数作品要么素质平平、要么就是角色号召力十分有限。不过《索尼克与世嘉全明星赛车》却意外的是一款相当不错的作品，蓝色刺猬的知名度并不逊于下水道大叔，《莎木》《VR 战士》等经典作品的角色也悉数登场，芭月凉、结城晶 …… 这些熟悉的人物相信会让所有世嘉的粉丝感动不已。除了有众多人气角色之外，游戏本身的素质也十分值得肯定，良好的漂移手感、丰富的道具设置，忠实地贯彻了“用尽一切办法阻止对手获得冠军”的宗旨，无论是娱乐性、合作性还是恶搞性，都不逊于《马里奥赛车》。如果单从画面上来看的，《索尼克赛车》还要更胜一筹。此外游戏还收录了趣味性和难度兼备的挑战模式，并支持在线多人联机。虽然游戏的模仿成分明显，总体质量也并没有超越《马里奥赛车》，但足以称得上是一款优秀的趣味竞速游戏。

预估游戏时间

主要模式完成约 15 小时，全成就 / 白金要 30 小时。

推荐玩家群

- 不擅长赛车游戏但又想体验竞速乐趣。
- SEGA 过去和现在的粉丝。
- 想在 PS3/X360 上体验马里奥赛车感觉的人。



▲时隔多年以这样的方式再见《莎木》，百感交集。

原名： Sonic & Sega All-Stars Racing
发行商： SEGA
类型： 体育
发售日： 2010年2月23日
平台： PS3/X360



原名：NieR
发行商：Square Enix
类型：动作角色扮演
发售日：2010年4月22日
平台：PS3/X360

尼尔

推荐者：九兵卫 **“《龙背》系列”的精神续作！**

虽然不是冠以系列标题的正统续作，但沿用的世界观以及《龙背 1》其中一个结局的 1300 年后的故事背景，足以让作为“《龙背》系列”粉丝的笔者当时感动得双眼湿润。游戏的剧情继承该系列的一贯传统，以黑暗、扭曲、绝望为主色调，呈现给玩家一个压抑的世界的同时也引发人们反思现实世界存在的人性黑暗面，游戏过程中能让人反复询问自己“如果自己也面对同样的选择，自己会如何抉择？”。游戏方面，迷宫冒险部分以 3D 战斗与 2D 场景解谜相结合的手法也显得蛮新鲜有趣，游戏性有一定保证。另外游戏中的 BGM 也是一大点睛之笔，游戏中每一首 BGM 用天籁来形容也不为过，最重要的是 BGM 与游戏剧情、场景融合得恰到好处，使玩家大大提高了游戏融入度。虽然限于制作组的技术及预算等多种问题，本作的画面、游戏手感等要和欧美的一线动作游戏比是绝对不可能，也是让人们错过这款游戏的原因，但日本厂商所擅长的细腻剧本、人性探讨却是很多大作都比不上的，在此给剧情派的玩家推荐这款良作。

预估游戏时间

正常通关 15 小时，全成就 / 白金需 50 小时。

推荐玩家群

- “《龙背上的骑兵》系列”的粉丝。
- 对游戏的剧情有很高要求的人。
- 极其看重游戏音乐素质的玩家。



▲游戏中有不少这种诡异的角色设计。



原名：Another Century's Episode R
发行商：NBGI
类型：动作
发售日：2010年8月19日
平台：PS3

异世纪传说R

推荐者：九兵卫 **渣作、神作，在你的一念之间！**

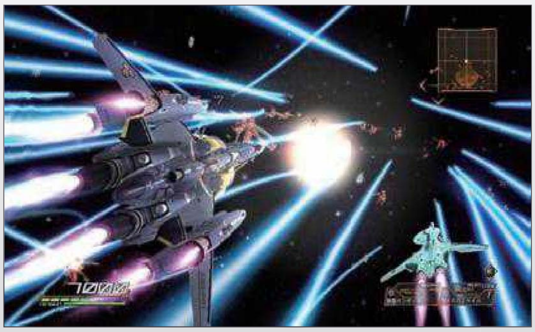
本作游戏部分依然由 From Software 制作，剧本方面则由“《机战》系列”的 Banpresto 负责，因此游戏过场的感觉给人的感觉很有《机战》的感觉。而且登场作品也是《机战》的常客，喜欢这个系列的玩家可以当作一款动作版《机战》来玩，另外本系列一直以来的老玩家当然是值得一玩的。游戏操作上稍有改动，评价见仁见智，但画面的进化是显见的，PS3 版上的本作画面绝对是超越了以往的任何一作。本作的游戏难度也上升了不少，笔者在第二关海盗高达路线就 Game Over 了不下次，游戏第二关就卡关当时真的是傻了眼。游戏还有类似《机战》的改造系统，不过由于存在无限刷钱的秘技，这一系统形同虚设。虽然本作大众的评价都不大好，但对于动画粉丝、有特别喜好以及好奇心旺盛的玩家倒是推荐一玩，里面可是有不少“传说中”的惊奇等着你哦（笑）。

预估游戏时间

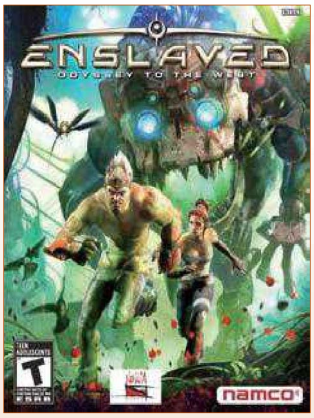
正常通关 8 小时，白金 80 小时。

推荐玩家群

- “《A.C.E》系列”的粉丝玩家。
- 游戏中登场作品的原作支持者。
- 能忍受过场动画无法跳过的耐心人。



▲《超时空要塞 边境》在本作中大出风头，各种意义上……



原名：ENSLAVED: Odyssey to the West
发行商：NBGI
类型：动作
发售日：2010年10月5日
平台：PS3/X360

奴役

推荐者：胜负师 **孙猴子与唐姐姐的废土浪漫行**

本作是《天剑》制作小组“忍者理论”的第一款跨平台作品，与其后的《鬼泣 DMC》颇有渊源。《奴役》的故事取材自《西游记》，实际游戏中的唐僧变成了红发辣妹，孙大圣也不再神通广大。孙猴子与唐姐姐一路上历尽艰险，从互不信任到相濡以沫，在近未来科幻背景的废土之上呈现出一种独特的浪漫情怀。忍者理论的作品在美工的表现方面十分出色，人物表情刻画更是一绝，秉承了《天剑》的一流水准。游戏内容则结合了打斗、射击、攀爬、潜入、竞速等等，其中攀爬部分类似于《波斯王子》，但更具力量感。流程中需要顾及同行的 NPC，这种游戏方式已经越来越流行，就当时的处理来说算是不错的，也有一些有趣的互动。本作的基本流程不短，通关后还可以探索数量繁多的收集要素，没有数量统计只用百分比显示的收集是游戏完美路上最大的难点，不过也能通过收集看到游戏中容易被忽略的细节和不一样的风景。

预估游戏时间

正常通关 10 小时，本篇完美需 15 ~ 20 小时。

推荐玩家群

- 注重艺术风格的动作游戏玩家。
- 喜欢逛遍每一个角落的探索派。
- 对游戏素质有要求的奖杯迷与成就饭。



▲灵感来自于《西游记》的本作，在艺术风格上有其独到之处。



当热血成就白金

访跨界达人贞想

可能大家还记得，达人来了第一期介绍的是一位热血最强达人，第二期介绍的是一位奖杯达人，第三期则是一位格斗达人，而这一次登场的贞想却身兼多重身分——他曾是民间达人组织“炽天堂攻略组”的骨干，有多部精彩作品被游戏光环的“热血最强”栏目收录；他曾在日本达人论坛“芸梦馆”上传多项成绩，与国内外达人一较高下；他曾醉心于X360的成就系统，却在成就点数接近十万时放弃，改打奖杯；如今，他是国内奖杯迷中耀眼的新星，以超过215个白金在港服位列第四，同时超高的奖杯完成率也令人叹服。另外，他有一份十分特殊的职业，在某种意义上也算得上是达人。现在就让我们一起来听一听这位跨界达人的故事吧！

贞想主要成绩

- 热血最强收录《忍龙黑》任务无伤精选
- 热血最强收录《忍龙黑》BOSS战无伤精选
- 热血最强收录《生化4》一周目全程最速
- 日本芸梦馆《生化4》最速最高排名第二位
- 日本芸梦馆《MGS3》最速最高排名第二位
- 日本芸梦馆《生化 维罗尼卡》最速最高排名第三位
- 至2009年12月成就点数近10万，完美游戏超过50个
- 至2013年6月白金奖杯216个，港服排名第4位，世界排名184位
- 目前有230余款游戏的奖杯100%获得，奖杯完成率高达98%



▲和其他排名接近的奖杯迷相比，贞想的白金数量明显多出不少，注重完成率令他的游戏列表赏心悦目。

胜：贞想同学你好！先和大伙打个招呼吧。

贞：大家好！我是贞想，热血最强的老观众或许还记得我。好多年没在UCG上出现了，这次胜哥邀我上“达人来了”栏目，说实在的没什么底气，因为自己在哪方面的成绩都不算突出，称我是“达人”有些惭愧。

胜：老弟过谦了。其实我一直想问，你的ID这么文艺，有什么出处吗?

贞：这个ID用了很多年了，常被朋友吐槽说我暗恋的女生名字里有个“贞”字。其实和妹子完全没关系，但具体为什么会起这样一个ID……我已经记不清了，可能纯粹只是装13吧。（挠头）

胜：这……好吧，我觉得还是暗恋的女生名字里有“贞”字这种说法更具说服力。来我们这儿的达人一般都会忆一忆当年，说说自己和游戏是怎么结缘的。

贞：嗯，我接触到电子游戏是上世纪80年代末至90年代初，那算是中国玩家的启蒙时期，印象最深的当然还是最经典的FC老四强。不过游戏机在当时对很多孩子来说都是奢侈品，所以我对游戏的印象也只停留在了解阶段，没有太多的实战机会。后面因为种种原因，PS之前的家用机都没接触，倒是PC游戏玩了不少。直到高二因为和一帮玩《实况》的同学去包机房，才正式开始接触家用机。当时记得玩的第一个游戏是《洛克人8》，那画面把我震住了！比印象里红白机时代的《洛克人》实在好太多了，于是一有时间就去玩。当时包机房只有一两张记忆卡，都是给热门游戏准备的，所以我这种玩冷门游戏的玩家是没记忆卡用的，要么自备，但那个年代上百块一张的记忆卡学生党肯定是买不起的，所以只能每次玩一点，下次重头玩，就是这样一种状态最终还通了关。

胜：呵呵，我也有过相似的经历，PS记忆卡的容量实在太小了。

贞：是啊！后来玩《洛克人X》系列”也是没有记忆卡这样硬打，尤其是4代，最好通关成绩打过1小时40分。当时包机房里搞比赛，我还因此赢了40块钱，由于那时候普遍高中生的生活费每月才50块，所以印象特别深。就这样，我的游戏生涯算是彻底开始了。

胜：原来你搞极限打法历史悠久，不错不错！

贞：见笑了。PS2开始走红那年我进了大学，自己能支配的时间变多了，每月生活费也涨到了几百，那也是我玩游戏最疯狂的一段时间，天天放学都是在包机房度过的。那时打得最多的是RPG和ACT，其中花时间最多的是《最终幻想X》，一共用了150小时才完美，击败国际版最强的“台灯BOSS”的时候，那感觉……真是太爽了！还有就是在《Shinobi忍》上也投入了大量时间，甚至把家里的录像机搬到包机房，录制了苍蛟龙最高难度的全程无伤BOSS一刀斩S评价。后来还投给了UCG，结果没被采用……

胜：这事儿我记得，原来投录像带那人就是你啊！没被采用的很大原因就是因为录像带本身，可能是老化之类的原因，那画质差得……加上《Shinobi忍》又是个高速游戏，满屏的雪花，钛合金狗眼都直接看瞎。

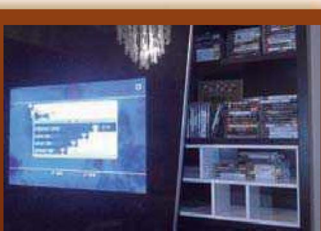
贞：哈哈！原来如此。不过后来我省钱买下了台PS2，在大学寝室玩，研究用电脑录像，还让朋友帮我上传到网上。后来通过朋友介绍，加入了“炽天堂攻略组”，那时正逢“热血最强”栏目的鼎盛时期，我因为虚荣心作祟给UCG投了几份录像，没想到还中了几个，得了可观的稿费，然后用这笔钱买了X360，正式进入次世代。

胜：大伙儿瞧瞧，活生生的好例子啊！有实力有绝活的玩家还是多给“热血最强”投投稿吧，传到网上满足了虚荣心，却满足不了自己的钱包，何不两手一起抓呢?言规正传，想当年“炽天堂”和“极限堂”两堂可谓人才济济，为大家奉献了无数高质量的极限影像作品，后来炽天堂怎么就从大家的视野中消失了呢?

贞：其实和很多民间的玩家组织面临的问题都差不多，主观方面随着年纪增长，成员们各有各的事儿，没有以前那么多的精力钻研游戏；客观方面进入次世代以后游戏的快餐化趋势明显，有深度、值得研究的游戏越来越少。种种原因加在一起，攻略组也就自然而然地衰落了，但也没完全散掉，QQ群还在，只不过大伙儿都在里面潜水。不管怎么说，炽天堂当年也曾风光一时，有时想想还是觉得挺可惜的。

胜：是啊，目前在热血最强活跃的老达人已经屈指可数，真心希望有新人才涌现。那你从攻略组淡出之后，就开始玩儿成就了?





◀▲几年间，贞想的打机环境有所改变，但热衷于游戏研究的习惯却不曾改变。



▲一大堆的《游戏机实用技术》和主机专辑，有不少已经被翻烂。

贞：差不多吧。大学毕业以后轻松了几个月，然后就参加了工作。因为工作繁忙，不可能一个游戏研究几个月，而且X360上的主流游戏都是美式为主，对于我这种常年玩日式为主的玩家来说各种不习惯，研究游戏的热情和时间同样减少了。不过我还是不甘心一张游戏只是通一次关，而X360的成就系统刚好满足了我的需要，就这样我逐渐变成了一个成就饭。为了成就免不了要打美式游戏，甚至还玩过一些游戏素质低劣但成就好拿的游戏，不过看看成就点数上涨也乐在其中。只是好景不长，微软第一次BAN机以后，像我这种用户自然不敢上LIVE了，成就相当于只有自己看得到，目标不明，动力自然就不足了。

胜：你就是这样放弃近十万成就，改打奖杯的?

贞：嗯，中间还是挣扎过一段，那时我成就差不多有九万，1000点的游戏刚过50个，手里还积了20来张成就神作，本来冲击十万成就妥妥的，不过想了想还是砍掉重练了。2009年底，PS3平台逐渐成熟起来，只是动辄好几百一张的正版游戏还是让不少玩家望而却步。当时我看到UCG上一篇文章，是说PS3玩家的游戏成本可以通过买卖二手游戏来降低，再加上以自己的收入每月买一两张正版没什么问题，又有一些PS3独占游戏想玩，就毅然购入PS3“转正”了，到现在也没有想过再玩破解，我想支持正版应该是每一位热爱游戏的真玩家最终的归属吧。因为打成就时养成了一些习惯，玩PS3游戏时也自然而然地追求起了奖杯。

胜：那做为一个从成就犯转职而来的奖杯迷，你觉得打成就和奖杯的时候有什么不同的感觉吗?

贞：最大的不同还是白金奖杯的设置，但这一个小小的改变却不得了，一个游戏是否完美可谓一目了然，而且白金多了，看着自己的游戏列表时也是赏心悦目啊！仅仅为了这一点，哪怕是一个付出和回报极度不成正比的铜杯，我都会尽力去攻克。但在X360上面，拿到900点以上的成就，如果剩下的成就很费事，可能大部分人会选择放弃吧。我自己觉得非常遗憾的是《如龙3》的小游戏和《征服》的挑战，都是只差最后一步，而《忍龙Σ2》是没有找到好机友一起联机，这是我两百多个PS3游戏里仅有的三个没能白金的游戏，后来PS3格式化时存档没保留，现在也不可能再去补了。也许正是因为自己玩PS3游戏早期留下了三个遗憾，所以更加懂得白金的珍贵和其中的魅力，久而久之患上了强迫症，几乎开始任何一款游戏之前都要做足功课，了解游戏难度、奖杯设置、大概多少时间能白，做到胸有成竹，才能少开坑、不掉坑。

胜：我觉得追求数量的奖杯迷都还好说，追求完成率才是真的猛士！

贞：我是发现奖杯网站有相关统计才慢慢开始在意完成率的，现在则是纠结的状态。刚开始打奖杯时，我也是只要白金就好，DLC通通不管。可是日积月累，光没打的DLC部分就扣掉了我3%的完成率，比如《生化6》、《未知海域3》就堪称是完成率追求者的大敌，加几十个奖杯还都是网战的。有时候是游戏碟已经卖了没法补，有时则是隔的时间久了没兴趣补，总之各种原因，导致自己的完成率总是在97%至98%之间徘徊。现在大作基本都有DLC，稍不注意，完成率就下去了，所以目前能搞的DLC我都是尽量去搞，感觉耗时和花费都不小。

胜：200多个白金，还能保持98%的完成率，已经非常了不起了。

贞：胜哥过奖了。我觉得一个合格的奖杯迷不能只追求数量，如果一长串奖杯列表里全是那些白金难度很低的所谓神作，是很不可取的。因此我在提高白金数量的同时也在努力提高质量，去挑战一些自己有爱但是难度较高的白金，虽说费时费力，但当白金奖杯弹出的瞬间，获得的满足感



▲贞想的第200个白金是《胧村正》，PSV的超高利用率让他的奖杯成绩突飞猛进。



▲尽管已经进行了不少的二手交易，贞想手里还是有七八十张的游戏收藏。

也是奖杯神作无法比拟的。从数量角度来说，也要努力扩展自己的游戏面，去尝试更多自己以前不熟悉的类型或者系列，这对于自己来说也是一种挑战，而且时常能发现陌生游戏的亮点，这也是挺有乐趣的一件事。当然，我自己的游戏面也还不够广，仍有不少死角，比如体育类、格斗类，很多都玩不懂，所以还有学习和进步的空间。

胜：不过像你这样追求完成率，会不会觉得玩得特别累?

贞：的确有一点儿，因为考虑的事情会比较多。比如一款期待了很久的大作，但奖杯很难，直逼你能力的极限，玩还是不玩? 明明长得像奖杯神作，可一玩处处是陷阱，步步都是坑，继续还是不继续? 还有什么奖杯BUG、停电毁档、联机没人、DLC和游戏版本不符、更新没速度……总之各种意外，各种泪流满面。不过要真是事事一帆风顺，那还有什么意思? 现在回想起来，这些都过去了，都克服了，会有一种心情特别舒畅的感觉，面对真实生活中的问题和困难也会变得更坦然。

胜：嗯，说得好！据我所知，你在奖杯方面的起步比较晚，但是进步神速，可能又有很多读者会对你为什么有这么多时间玩游戏而感到疑惑? 请问你是做什么工作的?

贞：我是一名妇产科的医生。

胜：这……原来是“妇科圣手”大内密探零零发的同行，失敬失敬！

贞：哈哈，胜哥取笑我。因为我不是门诊大夫，主要工作是给患者做手术，虽说忙的时候也很忙，但为了手术质量，医生不能在疲劳状态下连续上手术台，所以休息时间还是有的。我奖杯突飞猛进的阶段主要是去年，大概拿了110多个白金，其中差不多40个是PSV游戏的白金，我的第200个白金也特地选了《胧村正》。PSV对于我来说真是“便携奖杯神器”，回家就打PS3，在单位值班就玩PSV，奖杯取得效率成倍提升，就连蜜月旅行时我都用PSV拿了两个白金。（笑）

胜：原来你已经结婚了，那像你这样把业余时间都拿来打游戏，而且难免有一定的花销，尊夫人不会有意见吗?

贞：说起来我还是比较幸运的。现在虽说可以买卖二手，但是因为新游戏不断出，老游戏也还要补，每月差不多都要在游戏方面花费一千多，不是所有玩家的家人都会给予支持和理解的。我老婆在这方面就比较开明，基本不限制我在兴趣爱好上的花费，她自己虽然算不上是玩家，但还是会以实际行动支持我。比如偶尔会帮我打打迷你游戏，一些无脑刷刷刷或是GAL游戏她也会帮我搞定，为我的白金事业添砖加瓦。还有，我《大神》的白金全程她都在旁边看着，因为她说自己很喜欢这款游戏，在游戏方面的品味也是相当不赖啊！

胜：的确，这实在是“只羡鸳鸯不羡仙”！各位要是能遇到这么好的妹子就赶紧娶了吧！

贞：妹子听说我要上杂志，非常高兴，但是她还是执意不让我自曝，想想也对，一个医生整天玩游戏，被领导知道了估计要请我喝茶了。虽说比起小时候要好不少了，但社会上对于游戏玩家的误解还是客观存在的。其实这个爱好非常普通，人畜无害，任何爱好只要有节制就行了。

胜：一年一百多个白金也能称之为有·节·制?

贞：哈哈，虽然这话从我嘴里说出来感觉没什么说服力，但我自认为现在自己在奖杯方面的投入并没有影响正常的工作生活，反而为我增加了精彩和动力。刚认识妹子时我才25个白金，现已经超过200白了，对于我来说是新起点，我还会坚持下去，也希望更多的玩家能够慢慢体会到其中的乐趣。

胜：好的，同样是重度奖杯迷，我非常能理解你的想法，共勉之！

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



★现在业界每年都有3次展会，分别是6月的E3、8月的科隆游戏展和9月的东京游戏展。随着时间进入7月，剩下的这两个展会也即将到来。去年微软同时缺席了科隆游戏展和东京游戏展，令这两大展会的吸引力下降了不少。不过今年微软已确认会参加这两个展会，而且在科隆游戏展上还要召开1个小时的发布会，可见猛料必定是不会少的。而对于这两个展会的报道，我们也正在研究如何做出改变，各位如果有什么好建议的话，请记得告诉我们哦！

★本期特别企划之一的《漏网之娱HD》为大家介绍了众多PS3/X360中前期的精品，不知大家有没有在里面找到一些自己感兴趣的游戏呢？其实类似这样的特企，在每代主机末期的时候都会有的，只不过以前淘老游戏不方便，如今这个世代随着电商的流行，不管多老的游戏都不难找到。这也使得这篇特企的实用性大大增加。不过，游戏好找，攻略难寻，如果各位在闯关过程中遇到问题的话，欢迎可以来信告知，我们会尽量满足大家的要求。

★最近杂志上的福利活动络绎不绝，像是在7月下旬香港会先后举行《最终幻想》交响乐会和《海贼王》音乐会，UCG都将提供免费的门票给感兴趣的读者们。从本期开始，各位喜欢“共斗游戏”的玩家们还可以来参加UCG和索尼联手举办的《暗魂献祭》中文版下载码赠送活动，名额有限，快来试试自己的运气吧！

Email B上校：我说时雨同志，我已经听到桐人在大喊：“是哪个缺德的家伙往我膝盖上射箭啊？”

我以前一直在想，如果我以后设计一个角色一定要有双刀，长大衣和蓝黑色头发，是他们盗窃了我的创意！而且你看，头发，大衣，手势都有微妙的不同……

你就装吧！

明明你的名字就是幽游白书里的时雨，缺了个呼啦圈不幸福。

就是就是，赶紧让画师加上去。

求别黑！

乌海市 费思超：我突然发现自己似乎已成为惟一用手写信与广大编辑交流的读者了。杂志上刊登的来信基本都是“Email”发来的，自己仿佛成了科幻小说中最后一个地球人了，也突然理解了最后一只恐龙丹佛的心情了，唉……

我也觉得手写挺好，一笔一划都是浓浓的感情啊。

是啊，总用电脑打字有些文字怎么写都生疏了。

网络发达以后越来越多人放弃传统的写信了，其实以前飞鸽传书，写情书啥的多好，现在动不动都是Email、发短信，总觉得缺了点什么。

楼上快回你的古代去吧。

Email T-yang：X360 中文版的《真·三国无双 7》终于到来了！动画开场完毕后是欧美版的标志“无双 8”，然后动画过场后又变成中文的“无双 7”了……算了小细节不管它，但游戏时我发现原来游戏带《马克斯·佩恩》的子弹时间系统！一到多人的地方就自动开启子弹时间模式，我就一一射杀、不、是一顿砍杀！不知道是不是掉帧，但我发现它又不是卡，而是慢动作，到底是怎么回事啊？难道是优化不好？要怎么解决啊，难道要等光荣出补丁吗？还有一个问题想问下小编，为什么欧美版的《真·三国无双》会比我们这边多一号数字呢？

这个问题暂时无法解决，只能等官方的补丁了。欧美版的编号多一位是因为当年 PS 上的格斗版《三国无双》就被译为 Dynasty Warriors，而到了《真·三国无双》时美版没有采用 True Dynasty Warriors（废话，美国人哪有这个说法）为标题，而是 Dynasty Warriors 2，于是就这样一代代错位了下来。

拉玛依市 高毅男：我亲爱的主啊，我愿用我五十年的寿命，换取《最后生还者》的续集。

我觉得这壮士你应该会长命百岁，因为怎么看都不像有续作的样子。

每个人理解的不同，我觉得故事还是有可能延续下去的。

比如萝莉一转眼已经是个孩儿妈了。

这样的主角会有人喜欢吗？

我比较好奇她到时候会不会游泳，毕竟本篇她一年都没学会游泳啊。

本期最感人来信



Email 木花开耶．菊：已经成功将母亲拉进了我们兄弟两的游戏圈了，哈哈。不知各小编是怎样将家里的反对游戏派拉进圈里来的呢？

这张照片让小编们挺感动的，在玩家们抱怨家长不理解自己爱好的同时，是否有试过让父母也来尝试接触一下自己的兴趣呢？说实话，小编们在这方面做得也并不好，这位读者是个成功案例，值得广大读者们借鉴。

UCG×暗魂献祭 福利放送！



●众所周知，索尼与众多厂商联合推广的“共斗计划”为提升 PSV 的装机量发挥了不小的作用，6 月 20 日《暗魂献祭》中文版的推出对于喜欢共斗游戏的中国玩家们而言更是个天大的喜讯，由此可见索尼对中国市场的高度重视。

本期 UCG 为广大喜欢共斗游戏的玩家们献上一份福利——《暗魂献祭》中文版下载码 2 组！想要赢取这份免费福利的读者们可以写下自己对于“共斗计划”的一些看法（字数不限），并将其发送到 UCG 的官方信箱 UCG@UCG.CN 中，我们会从所有来信中抽取 2 名幸运读者各赠送这价值 278 港币的下载码一份，赶快行动起来吧！活动截止日期为 7 月 25 日。（优秀的观点还将被刊登在杂志上哦！）

Email 普罗米修斯 § 虎：关于现在吉尔越来越像凤姐的说法，元芳你怎么看？

元芳不在，华尔兹代答。我觉得凤姐的问题已经在新版里修复了不少，当然，Capcom 如果不想让广大 FANS 怨恨下去，建议还是早点把吉尔的脸……改成芙蓉姐姐吧。



Email harryjamspotter：今年的 E3 可是使我们这些后悔当年花 2000 多元买 PSV 的冤大头们最激动人心的一年 E3 了，话说索尼所说的《战神 1+2 HD》为啥小编们没有报道呢？这可是掌机界的一大新闻呀！还有更劲爆的新闻——6 月 28 日的早些时候爆出了一张图片，说《战神》的新作将登陆 PSV 和 PS4，这是真的吗？像我一样的 PSV 玩家一定也希望你们给一个确定的答复。我在这里引用《星际迷航》里的一句话“祝 UCG 和 PSV 生生不息，繁荣昌盛。”

《战神》新作的图透尚未确认真假，这里我们也不好下定论，不过坦白说，就最近一段时间来说，PSV 软件比起刚刚发售时还是有很大改善的，相信索尼日后还是会为这台新掌机争取到更多新的作品，面包会有，牛奶也会有的，各位 PSV 玩家还是请耐心等待吧。

至于《战神》两部前期作品的复刻，当然是相当重要的，不过在如云的 E3 新作面前，我们也只能忍痛割爱，放在以后介绍了。

Email 枫少：前几天刚放假，就弄来了《最后生还者》，但因为升学挺重要的，暑假作业也有不少，就没速速去白。看到 325 期 UCG 有攻略还特地做了标记以免剧透失去乐趣。但是我超级好奇，在小编制作攻略中不会因为艾莉突然来个什么奇怪举动而打断原本行动吗？如果是这样，岂不是要制作很多种情况的攻略？



上面的图说明了一切。

这就叫永远不灭的 NPC 光环！

我潜入的时候经常被突然跑到身边的艾莉吓个半死，顺便预告一下下期会有个《最后生还者》BUG 集锦，里面会有你从没见过的艾莉，敬请期待。

Email 8618650953346：我这段时间一直在想，为什么杂志要把《末日余生》的译名改成《最后生还者》。就算是官方译名，但也只是针对港台地区。前者明显更符合内地语言文化，网络上也是更支持前者。我觉得在译名方面，如果我们有更好的译名就不必要用官方的，毕竟市场还不正规，启用自己的译名也没什么不可。

采用《最后生还者》是 SONY 方面的要求，当然这并不是强制的，但考虑到 SONY 为我们带来中文版的份儿上，我觉得这点面子得给吧！（笑）

Email 杀子：作为一个喜爱动漫游戏电影美剧小说文学新闻杂志的萝莉妹控，在安排好自己的学业时间上，我该侧重哪一个兴趣呢……

我比较好奇的是，你的兴趣爱好如此广泛，真的还有时间学习么？

我就遇到过这样的人，兴趣爱好广泛无论何时你看到他似乎总是在不务正业，但偏偏学习成绩又是一顶一的好，我猜大概这些人的大脑是被划分为N个区域的，这些区域可以同时思考不同的事并且互不干扰，一般这种人外界对他们有一个敬称，你经常会从家长口中听到这个称号，叫做“别人家的孩子”。

Email Dorgen：差不多放暑假了，UCG的暑假特刊也该来了吧？由于国内的网络条件，不少家用机玩家只能通过分屏游戏来与基友合作。希望这次特刊能介绍一些双人合作游戏，特别是妹纸可以玩的，不止让基友们的聚会多些欢乐，更能给阿宅一个与自己的女神并肩作战的机会，不知各位大大意下如何呢？

所有的《无双》和大部分车枪球游戏都支持同屏或分屏对战，有的还支持四分屏，你可以先找几个称手的忽悠妹子去，然后再期待合刊的推荐吧！

但我觉得老大你说的这几种游戏妹纸应该都不会玩吧？

Email 瘪钱包：看到今年E3视频中非常搞笑的一段：镜头转到了Capcom的展台内部，纱迦在为读者介绍玻璃柜里的各种游戏周边珍品，先是介绍《洛克人》的，然后是《生化危机》的，介绍到第三个格子时一下子愣了，貌似是不知道出自哪里，这时稀饭赶快跟了一句：“这是《失落星球》的！”不知道稀饭回去以后是会因为及时解围被表彰一番还是会因为抢镜而被批一顿啊……

嗯哼，其实呢，我也是知道那就是《失落的星球》里的VS，不过话到嘴边就一下子说不上来，各位读者见笑见笑。

然后稀饭就发动了最令人痛恨的补充神技，每当别人正好想不出来某个东西的时候就会被他一句话给补上了，连证明自己的机会都被剥夺了！

就是，每次别人问我问题，我都还没来得及回答或者还在犹豫，就被饭老板一句话给抢答了，太坏了！

别人有问题，我知道答案，不说出来岂不是种罪恶么。话说回来，其实那时候说那是《失落的星球》的机器人模型，我是靠猜的。

饭老板你当着读者大人面前也敢乱猜！就不怕猜错么？

猜错了我就不会猜，只有猜对了我才会猜嘛，不然如何能装出高人风范来呢。

这逻辑完全颠倒了吧！

Email 不死王国公主：手游大厂SE的节操都掉光了。传说在2020年的E3展上野村大爷说：“在《王国之心Ⅲ》DEMO发布的七年后，公司决定将《KH Ⅲ》作为《KH Ⅱ》的独立资料片并继续发展。想当年，《KH Ⅲ》(demo)确实让《王国之心》的粉丝们蛋碎满地，因此《KH Ⅱ -Versus》应该不会再使用《KH Ⅲ》这个名字，但实质上依然是《KH Ⅲ》。”

跪求别再说了，越说我越觉得这事可能成真呀！

所以八老师，为了让SE早日将《KH Ⅲ》做出来，你需要多贡献一些金钱给他们，一起来玩《扩散性百万亚瑟王》吧。

洛克你不要随便拖人下水，八老师的钱是要留着买《龙背上的骑兵3》10周年纪念BOX的！

你们都错了，八重樱自从得知《闪电归来 最终幻想XⅢ》可以换克劳德的衣服后就已经表示要买三张了。

你们玩够了没有……

编辑部游戏风向标

讨鬼传 | 5人

死侍 | 3人

高达破坏者 | 3人

COD 黑暗行动Ⅱ Vengeance地图包 | 2人

原来在那木姐姐初穗妹妹面前，我只是个酱油……

——打了好几章《讨鬼传》才发现不破坏鬼的部位就扣不了血的宇宙人表示，自己的存在感还不如NPC。

“我越玩越分不出游戏部分的烂设定是真的做得烂还是故意做得烂……”

——喜欢《死侍》的风格又被高难度设定恶心得不行的稀饭说道。

“自由高达居然被扎克削成人棍，基神你感想如何啊哈哈哈！”

——为了刷《高达破坏者》零件重复用扎克斧头把自由高达肢解数十次的洛克说到。

上海天下聚会

秉承着“天下玩友是一家！”的理念，不论你是学生还是上班族甚至是已经有了孩子的父母亲都可以来参加我们的聚会。只要你喜欢游戏，那就来参加吧！

上海天下聚会的口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中享受机情。

聚会时间：2013年07月14日10：00-16:00

聚会地点：百米桌游主题茶坊［上海市黄浦区浙江中路229号百米香榭商业街3楼310商铺（近来福士）］

面向人群：所有玩家

预计聚会规模：50人左右

人均消费：25元/人

聚会QQ群：229416976（UCG个人交流群）

活动报名QQ：229416976（请注明天下聚会报名）

活动联系人：百度纱迦苍（QQ号:1422863957 联系电话：18817518084 请以短信联系）

联机用游戏

PSP：怪物猎人3、最终幻想：纷争2

3DS：怪物略人3G

PS3/X360：苍翼默示录CSEX、铁拳TT2、COD、战争机器3

一起探讨《JOJO的奇妙冒险》,《碧之轨迹》,《进击的巨人》等等大家喜欢的游戏或者动漫

注意事项：

1.本次聚会10：00开始，周围有KFC等饮食店，中饭请自理。

2.听从组织者的安排，遵守纪律，注意安全。

3.请保管好个人财物安全，如有丢失，后果自负。

上海天下聚会期待身为玩家的您的参与。

UCG观影团

当超人双手被手铐铐住的主题海报公布时，我想所有对超人有点了解的观众都会感到震惊，那个无所不能的SUPERMAN为何会沦落成阶下囚？直到影片上映才真相大白，导演这个噱头玩得确实有一手。这是一部视觉效果出众的动作大片，值得观众走进电影院去一睹为快。但这并不是一部完美的超人电影，过多的改变似乎注定了它将永远位于超级英雄电影界的风口浪尖。



影评都写小编寄语去了。这里说点别的，首先我觉得这个超人牙不齐是软肋，发型前面连个卷都没有一点不符合原著；汉斯季默的背景音乐值回票价；后期动作场面秒所有超级英雄电影；故事有点黑暗压抑，与导演之前的《美少女特工队》类似；埋了许多FANS向的彩蛋在电影里很赞；卡卡罗特……啊不，超人的爸爸罗素·克劳全片不甘心打酱油，硬是想抢了几个镜头。剧情混乱，说东就是西。如果能找到下一个可以和超人抗衡的对手，续集值得期待。

由于我并不是原著漫画的粉丝，因此看《超人》主要是奔着画面和动作去的，单就这一点来看，这部片子绝对值回了票价。高素质的影片特效带来了一次视觉盛宴。而且与其他英雄不同，超人主要的武器就是他的双拳，拳拳到肉的感觉让人感觉非常爽快。在剧情基本上讲述了一个完整的故事，有不少片段也让人相当感动，但影片在故事的逻辑上有不少硬伤，比如氪星快毁灭的时候将叛变者流放到安全的地方冷冻起来，然后氪星毁灭了，叛变者居然就活了下来等，也难怪让不少原著粉丝大呼失望。不过尽管影片有这样那样的缺点，我还是对这部影片相当喜爱。

由于是超人伪饭，电影一开始描写氪星部分我就一度怀疑自己是不是进错放映厅了，看到了另一部CG大片，这么魔幻的世界和脑中的超人电影完全联系不起来！然后进入了地球部分，我们的美国英雄居然是个胡子满面的筋肉大叔，我和我的小伙伴们又一次被吓尿了。尽管槽点多多，打斗部分确实精彩，各种CG大烧钱桥段看得非常爽。然后不得不提的是，超人从小到大都在被人打脸啊，难怪电影副标题要叫钢铁之躯了。（笑）

电影差不多花了将近一半的时间来讲氪星的毁灭和超人的来历，感觉铺垫戏份太多了，后半部分又一直在战斗，连松口气的时间都没有。不过打得倒是相当过瘾，和漫威的英雄们不同，超人完全不依靠装备，而是将身体化为武器拳拳到肉，而且无论被如何揍都不改形象，无愧于"钢铁之躯"的称号。但看到影片最后我不禁产生了一个疑问，难道美国的报社这么容易进吗？想当年我进UCG编辑部时可是经过了多次审核啊……

作为超人真饭，我表示这部影片几近完美。虽然很多设定和过去不太一样，但考虑到DC漫画本来就有很多版本，这完全可以理解。超人的脆弱一面和强大一面在电影中表现得淋漓尽致，当然对于大部分人来说本片最好看的地方还是在于精彩的打戏。在所有超级英雄电影中，要论打戏的精彩程度，本片如果自认第二，估计没人敢出来冒称第一。还没看的朋友请把握最后的机会！

这个不穿内裤、哦不对、换了衣服的超人确实颠覆了我以往对超人的印象。他比之前我在电视上看到的超人要更强大、帅气、果敢，但也更加不像传统中的超人了。全篇我最不能理解的就是超人养父对他的一系列"负能量"的教育，这与之前作品中养父一贯秉持的"德智体美劳全面发展"的教育精神背道而驰，即便如此超人仍能成长成人类的榜样也实属不易。顺便吐槽一下，超人你年薪只有5万美金，现在毁了蝙蝠侠少爷家的卫星要怎么赔给人家啦？哈哈哈哈！

Email St2w：本人惊讶地发现本期E3特刊竟然没有E3的Show Girl看？难道是被狼来了掳走了？

这事，得问饭老板。

报告读者大人们，小弟一心一意试玩游戏，场边花姑娘什么的，真心没空拍。

我才不信，饭老板你不是把"朱丽叶"都给拍进镜头了么！

还是我来说两句公道话吧，E3毕竟是一个专业展会，面向游戏界媒体多一些，所以虽然Showgirl不是没有，但数量实在算不上多，加上我们两人都是第一次去，自然是以完成任务为优先，满大街找漂亮妹子拍照这种空闲自然是没有的，所以只能和各位读者说声抱歉啦。

Email 老爷不要啊：苦等7天《最后生还者》、《海贼无双2》和325的UCG才寄到，顿时觉得人生很幸福。但是打开杂志一看顿时又觉得不幸福了，稀饭老爷和纱迦老爷来美帝参加E3我居然完全不知道，太伤感了！你们可知道我就住在圣盖博，就住在你们下住的那个希尔顿的对面的那个全统广场附近，走路过去只要3分钟啊有木有！一起吃饭啊有木有！最近放假在家可以全程接送啊有木有！最后希望加班的编辑老爷们身体健康，希望UCG早日出海外版，寄一次真的好贵orz。

考虑到我们经常去附近的广场吃早餐，看来我们和这位读者还真是有数次擦身而过的可能。其实在E3期间我也数次在微博上发布自己路上的见闻，没能被看到只能说是真的有缘无分了。

不过E3年年有，只要E3会场没有变，来年我们又会派出两位编辑前去采访，到时候说不定就可以和这位读者搭上线了，到时候可要多多指教啊。最后提一下，UCG是有电子版的，各位不方便购买实体书的海外读者可以考虑购买哦。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

我的PS3手柄久操之下有了问题，其症状表现为左摇杆不能回中，这使得玩游戏时角色会以极其缓慢的速度向前移动。原本这是比较麻烦的问题，但用来打《最后生还者》的最高难度正好。因为最高难度下敌人听觉很发达，只要走路时动静一大就会被发现，利用自动行走大法正好可破！

看完电影《超人 钢铁之躯》后，我回想了一下小时候电视台放过的电视剧版《超人》，不禁萌生了一个质疑："为什么女主角露易丝一直没发现克拉克和超人就是同一个人呢？明明都如此近距离地和'2人'有过接触了"，一旁的铃姑娘听罢嗤笑一声，答曰："你难道不知道有种绝症叫'脸盲症'吗？"

在围观宇宙人打《最后生还者》的时候，有一大批敌人围住他，只见宇宙人一脸淡定地抡起啤酒瓶，往同行伙伴的后脑勺扔过去，敌人纷纷朝着大叔的同伴袭去。看到这的我心里暗想，以后如果世界末日了，第一件事就是先把眼前这个卖队友的家伙干掉。

某日狼来了组织众小编游泳，入水后传说中的少年潜泳部队长——纱迦发话要和华尔兹比憋气。只见华尔兹气定神闲的说了句："小孩子的游戏，比就比！"倒数之后以为二人会同时入水，结果只见纱迦一个猛子入水开始憋气，华尔兹只是原地跳了一下，围观的小编顿时笑作一团。此时纱迦还不知情，闭着眼在水里等着分胜负。数分钟后等纱迦即将出水之时，华尔兹才埋头入水假装一直在水里憋气。纱迦出水后华尔兹紧接着也从水中出来并大喊一声："哎呀妈呀憋死我了。"演技破表，羡煞众人。纱迦见状以为自己真输了，不甘心地留下一句："有本事再比！"熟不知旁边围观的其他小编已经笑疯了……

这其实是一个悲伤的故事。在某个风和日丽的下午，内部群在闲聊的时候不知道谁开了头，说到关于节操的问题。这时候八老师说了句："妹纸，相信我，节操在编辑部是最不该保留的东西。"身为编辑部最有节操的我，当然义不容辞地予以反驳。此时在一边默默看稿子的稀饭补了一句："是啊，你的节操都是你排在队伍后面捡到的。"让我的内心受到了极大的创伤。

一刀有话说（特别版） Vol.78



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"6月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3数位板

获奖者：琛·美弟奇（昆明） **作品：**1号《八神》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

琛·美弟奇（昆明）	1号《八神》	HotKey（广州）	7号《狙击手露娜》
八望龙崎（杭州）	3号《游戏王》	朱宏博（广州）	9号《怪物猎人》
春秋（中山）	4号《爱丽丝》	八望龙崎（杭州）	10号《钢铁侠VS游戏王》
袁照辉（东莞）	6号《霞》	黄静宜（广州）	12号《刺客信条3》

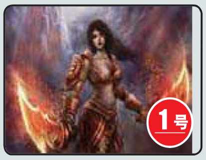


他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们6月份评选活动的获奖情况。

在在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到"游风艺苑2013年7月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上7月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第325期（2013年7A）
作品：《奎奶》
作者：懒猫家的猫猫（北京）



总第325期（2013年7A）
作品：《恶魔城》
作者：有须hideki



总第325期（2013年7A）
作品：《女但丁》
作者：黄大渣（武汉）



总第325期（2013年7A）
作品：《女林克》
作者：臀部星人（南宁）



总第325期（2013年7A）
作品：《ICO》
作者：六月莉莉（上海）



总第325期（2013年7A）
作品：《女刺客》
作者：erwer（西安）



总第326期（2013年7B）
作品：《fate》
作者：goenitzchild（北京）



总第326期（2013年7B）
作品：《刺客信条》
作者：陈仲文（上海）



总第326期（2013年7B）
作品：《塞雷斯蒂娅》
作者：joann（德阳）



总第326期（2013年7B）
作品：《兹达》
作者：HANS（抚州）



总第326期（2013年7B）
作品：《NBA总决赛》
作者：陈志远（珠海）



总第326期（2013年7B）
作品：《丽凤》
作者：亡灵Chocobo（上海）

Email VaaN：悲催啊，上次Q群里组织一次《马里奥赛车7》比赛，我在最后一段发现自己是最后一名，就给前面的家伙丢了8个红龟壳，最后才发现那个是萌妹子……小编们联机时下手不要太狠，发现是妹子时肠子都悔青了。

少年，这不重要！重要的是如何把这件事变成与她接触的机会。这时候你应该做的事情是赶紧私聊萌妹子，先道歉为契机然后带着她一起玩，玩着玩着你就……

时大大！你真是高手，求教！！

我还没说完，玩着玩着你就被派好人卡了。

我感受到了满满的恶意。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

大奖 1名



北通特洛伊无线手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒（迷你版）

二等奖 3名



北通HDMI高清线

三等奖 10名



北通微型USB数据线

5A 中奖名单

大奖 北通潘多拉PS3/PC智能手柄
南宁 杜巍

一等奖 北通动力堡垒移动电源
北京 华若凝　青岛 宋兆聪

二等奖 北通源动力便携充电器
北京 吕志春　昆明 林湛
长沙 沈仕豪

三等奖 北通原生铜USB数据线
连云港 邓玉琴　唐山 邵屹彤
无锡 沈靖渊　北京 邱健
广州 张叶新　北京 祝越
武汉 张凌峰　天津 陈伟杰
杭州 楚晨　宁波 王振华

本期问题

一、你对本期杂志的评价如何，说出你喜欢或不喜欢的理由。
二、你在接下来的三个月有无购机计划，请简单说明一下动机。
三、有哪些 PS3、X360 游戏是你想看到攻略却在杂志上没看到的？
（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 7 月 25 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

Email 珑泽・逍遥：终于中考完啦！我如愿入手了 X360 Slim，虽然上个暑假已经在 PC 上玩过《无间龙头》了，犹豫再三还是再次买了它的 X360 版。没想到我开车驰骋在香港立交桥上时，竟又一次热血沸腾起来，这游戏实在是太有感觉了，等全成就了之后一定要找到 DLC 再次体验《无间龙头》独特的魅力。说到这又不得不说一下中国的狗血译名了，UCG 的《无间龙头》很贴切这游戏的主题，也有文艺范；其他杂志翻译的《沉睡的猎狗》……呃好吧至少是直译的，但《热血无赖》感觉完全不搭边啊。最狗血的译名是《卧槽狗》，这译名和游戏里满篇的脏话还真的是很对应啊。当然，这些和那个《巴托菲尔德三（battlefield3，大家都懂吧）》的译名比还是相差甚远了。

我觉得官方起这个名字还是和黑帮电影《落水狗》有关。说起译名来，《巴托菲尔德三》不算什么，《碧血狂沙》(Red Dead Redemption)、《魔兵惊天录》(Bayonetta) 这些才碉堡。

Email 陈泽凡：敢问时雨绅士，为何你在第 325 期杂志中的“黄金眼”穿着高跟鞋？难道……？

是啊……为什么呢？（望天）我明明什么都没做，就惊讶地看到自己的形象在黄金眼里被黑了。

微调查

您对于非同步推出的中文版游戏持怎样的态度？

自己喜欢的游戏能同步推出中文版对于国内玩家来说可谓喜闻乐见，但现实情况是大多数游戏没有中文版，有些游戏就算有中文版，也需要大家等上一段时间。我们不否定厂商在中文化方面的努力，但说白了，选择权还是在玩家自己手中。对于非同步推出的中文版游戏，您的态度是怎样的呢？不久前，我在微博上进行了一项“无奖小调查”，有近 600 位玩家分享了自己的看法。恰逢《暗魂献祭》中文版发售，而《讨鬼传》的中文版也“不出所料”地定在了 9 月份，这里就请各位一起来看看此次小调查的结果。如果您对于这一话题有什么自己的见解，也可以来信告诉我们。

328 票	有中文版的话一定会等中文版，必须的！	56.2%
65 票	推出时间落后一个月以上就不等中文版了	11.1%
211 票	看游戏类型，对语言没有太大要求的就无所谓	36.1%
102 票	看翻译质量，质量不行就算是中文的也不想玩	17.5%
41 票	玩先推出的版本，中文版出了再体验一遍	7.0%
23 票	其他态度。	3.9%

从调查结果来看，超过一半的玩家还是会耐心等待中文版本，但也有部分玩家认为等得时间太久对游戏体验有较大影响，能够承受的中文版延迟时间一般为 3 个月以内。同时，有超过三分之一的玩家对语言要求不大的游戏会优先选择率先推出的版本，这一点对于厂商如何选择汉化项目应该会有一定的参考价值。早年中文游戏翻译质量参差不齐的情况也引起了部分玩家的重视，有近两成的玩家甚至可以因为翻译质量不过关就放弃中文版，对于中文化制作方也提出了更高的要求。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By:纱迦



PS4游戏无料放题！



华尔兹

※《超人 钢铁之躯》是所有超级英雄电影中特效让我看得最过瘾的一部，尤其是二打一那段实在是精彩度破表，最后一场速度太快感觉有点用力过猛。我不喜欢超人的原因是他以往电影版中总找不到一个像样的对手，不过这次如愿以偿了。查克·史奈德总是在剧情部分把握欠缺火候，最受不了的是他特喜欢手摇镜头，前面都快把我晃吐了。感觉诺兰只是为影片挂个名，不然剧情不会这么乱套。

※ 其实大伙不必对《小时代》这片有太多指责，谁没年轻过，你回头看看当年的自己，也会忍不住骂两句粗口，软妹们几年之后也会奇怪自己为什么会走进电影院看这种片。不要太过较真身边的妹子喜欢看这种电影，最起码它能把那些每天坐在家里下载偶像剧的观众们骗到电影院里来。美国有《暮光之城》，咱还不能有个《小时代》?

※ 身为丧尸控，没听胜负师的好言相劝，去香港看了《末日之战 Z》，果然挨劈。这片子真不知道是小气还是大方，在预告片中将特效场面全给观众看了，而电影中最精彩的几个场面也就这几段，剩下的全是类似《行尸走肉》的小场面，我去看电影就为了这几个美剧一样的镜头？对这片有兴趣的读者把预告片找来看一遍就行了。不过这片有一点比《最后生还者》强，《最后生还者》描写故事的范围太小，就是一小圈子里发生的故事，《末日之战 Z》则明显宏观不少。

本期个人签名

霍华德去火箭了，恭喜恭喜。



胜负师

大概一年多前，我也曾关注过自己的奖杯完成度。只是由于自己年轻时不懂事，在玩 PS3 初期可谓开坑无数，目前已经有几十个坑没法填或是很难坑，0% 或 1% 都有十来个。而且现在基数又大了，多打个 100%，完成率要么增加 0.01%，要么纹丝不动，导致自己的完成率一直到不了 90%，多少有些遗憾。想填旧坑吧，总是会把目光不由自主地放到新游戏上，总想多尝试一下，比如这期白了的《死侍》和《假面骑士》都是如此。当然，尝试新游戏偶尔也会中招，或是游戏隔一阵子推出 DLC 了，这样一来坑只会越来越多。唉，完美主义者不好当啊！

P.S. 目前想填的旧坑有《最后生还者》、《雷曼 起源》、《小小大星球 PSV》DLC、《索尼克全明星赛车 变形出发》、《奥迦韵律》、《幻境神界》、《特洛伊无双》、《死亡国度》、《黑暗之魂》、工作室系列等等，还没算上想开的新坑。呵呵，光旧坑感觉就够填上一年的，我几乎要放弃了……

本期个人签名

看到《龙背3》的画面，我和小伙伴们都惊呆了！



狼来了

【朋友】之前因为创业而离开深圳跑去重庆做手游的朋友在奋斗一年多后最终还是回了深圳，目前依旧在做手游。简单地为他举行了一个小型回归欢迎会后大家又都投入到各自紧张的工作中。因为他的归来，估计我们这个游戏小团体又会再次活跃起来，想想日后不知道会有什么好玩的事情发生就觉得生活真～有～趣～又有机会可以看到毛老师骑木马了～

【生活】在我千辛万苦地“哀求”下，编辑部的小编们终于勉勉强强组起队伍去了一次单位附近的游泳馆。游完之后大家都觉得体验还不错，说好了每周至少去锻炼一次，目前游泳队伍有纱迦（揭发！之前一直在小编寄语里说要去游泳的人结果还是拖到现在，不过应该会继续游）、稀饭（有读者说我是为了看稀饭的裸体才组织这次游泳活动的，这里澄清一下根本没有这回事好吗！稀饭没有意外的话也会继续）、宇宙人（一直有上健身房锻炼身体的宇宙人应该不会放鸽子吧？）、华尔兹（一直有打篮球的华尔兹是目前看来放鸽子几率最高的），我（30 次的游泳次卡还有一个月到期，目前还剩 22 次）。希望下回的游泳活动能有更多的小编参与吧（我知道你们都想让八老师和铃姑娘去游泳然后拍照是么）！

【网友】因为我家的风水不太好，远方一个朋友帮我去当地的寺庙求了佛珠买了八卦镜给我寄过来，感动得泪流满面好吗！希望运气能好起来吧！起码可怜的 Woody 不要总是生病了。

本期个人签名

金牛座什么的最喜欢了！



八重樱

★这两天不知道是中暑还是咋的，每天只要躺到床上后一翻身就天旋地转，搞得我一晚上都睡不好，早上起床后更是头痛欲裂，不得不请假休息。家里人为缓解我的病状买了一盒藿香正气水，怕我不喝还特意又买了盒冰淇淋哄我。早有耳闻藿香正气水堪比毒药，“气绝”概率极高，于是我做了万全准备直接来了个一口闷。喝完后倒是没觉得有传说中那么恐怖，怕自己喝得太快没尝到味于是又慢慢品尝了一支，依旧活蹦乱跳……家人见状只得敬佩地说：“看来你是平时地狱料理吃太多了，已经获得解毒的永久 DEBUFF 了。”听完我和我的小伙伴们都……

☆新的《蔷薇少女》动画真是不错，让我沉寂许久的“蔷薇魂”又觉醒了！但我现在总有一个很不好的预感，那就是 VOLKS 又会出新的蔷薇少女 SD……神啊！请救救我的钱包吧！

本期个人签名

不得瑟就不会死为什么就是不明白。



九兵卫

【胃痛】某天上午刚吃完早饭突然胃绞痛，以前从来没遇到过，一时疼得汗流满面、坐立不能。还好经医生简单的检查并无大碍，后来和纱迦聊起来发现，这次胃绞痛怕是十有八九跟自己经常空腹熬夜有关。这里也提醒各位朋友尽可能少熬夜，就算不得已熬夜也不能一直空腹，温水、面包等等这些可以一定程度减少胃酸对身体的伤害，其他夜宵则最好别吃。

【口水战】E3差不多关于一个月了，关于两大次世代主机孰强孰弱，还是有不少玩家在争论。其实关心这些意义真的不大，游戏本身才是我们应该关注的，毕竟这些才是给我们带来最直接的体验和感受的东西。身为一名日饭，看看现在日本厂商的次世代游戏阵容，真是恨铁不成钢，悲从中来……

【动画】新海诚的《言叶之庭》想必大家都看了吧，个人觉得本片的高度比《秒速五厘米》差了一大截，冲击力大部分来自精致到发指的画面，剧情本身的深度倒是很一般，甚至略有牵强。看完全片我惟一的冲动不是从头再看一遍，而是想拿上相机去新宿实地巡礼一番，好像哪里不对？

本期个人签名

今年截至目前看得最过瘾的电影——《超人：钢铁之躯》！



时雨

【腐烂国度】《腐烂国度》是一款非常有潜力的游戏，对这类游戏感兴趣的玩家都可以去试试，但它不出主线任务的Bug确实把我雷得不轻。之前以为刷完一定数量的支线任务就会出现主线，结果至少浪费了20个小时。然后就看着截稿日的接近慢慢绝望，还好最终还是把回避Bug的方法试了出来，否则现在就请帮我收尸吧。

【锻炼】看着渐渐发福的身材，我开始感到了危机感，于是每天晚上约上美编心の永恒去爬爬附近的小山，顺带散步去看街边艺人的演奏。虽说既能锻炼又能得到放松，但是为啥我感觉那么"基"呢？

【游戏】近期的事情比较多，时间不够用，还在感慨《最后生还者》到底什么时候才能通关的时候，想起7月末即将发售《龙之皇冠》、《逆转裁判5》以及八月份的《魔装机神Ⅲ》以及《分裂细胞 黑名单》，我就只好"呵呵"了。

【晒命】"绕了三年半的时间，你终于站在我的身边，大概这是上天对我最大的眷恋。从今天开始，喜怒哀乐总有人分享，成功失败都有人分担。接下来的日子，我只求能拉着你的手，一同跨过前方的荆棘。"

本期个人签名

不是我看到的事物变少，只是我想让自己更加专注。



宇宙人

★上期截稿撞上生日，这周截稿撞上日语N1考试，下期还撞到什么劳资就去买彩票……

★可能是之前的试玩版太雷了的原因，《讨鬼传》正式版的素质比想象中好得多。爽快同时也不失难度，加上拖了一堆好机友和萌萝莉来组队联机，所以一下子就沉迷进去了。要不是工作和备考（有么？）的原因，恐怕现在超100小时也不奇怪吧。回想起几个月前的《闪乱神乐》和《胧村正》也令我这样沉迷过，今年的好游戏真心不少。

★求别吐槽我整天玩《闪乱神乐》什么的……《讨鬼传》来之前我才刚通关了《最后生还者》，要是之后有时间的话，大概还会挑战生存者难度吧。

★不过最近游戏都是压缩睡眠时间来玩的，导致这段时间很容易困，所以机友们对不起了，放假之后还是先让我睡个一整天再联机吧。另外奉劝各位读者游戏要适度，注意休息保重身体。

Now Playing

《讨鬼传》、《最后生还者》



纱迦

★刚刚截完E3特刊，又赶着截《X360专辑》，真是忙得不可开交。这次《X360专辑》内容多多，除了典藏攻略、DLC补完计划、下载游戏乐园这些实用内容外，本人还撰写了一篇有关Xbox One游戏的文章，一些限于时间没能登上E3特刊的内容在里面都有收录。此外还有《泰坦天降》、《宿命》的特稿，关注本世代和次世代的玩家都能看到爽！

★温网这次发展颇不合我心意，特别是费德勒居然第二轮就出局，纳达尔第一轮出局时我还以为八冠王的机会到了呢。这次提前出局也让费天王连续36次晋级八强赛的纪录作古，不过任何伟大的纪录都有结束的一天，接下来费天王可以轻装上阵了。另外就在倒数第二个比赛日，惊悉彭帅谢淑薇夺得女双冠军，也算是意外之喜了。

★做完E3后的那几天里，总算是通了《最后生还者》。我那60G厚机玩这个游戏的时候风扇转得巨响无比，玩上一段时间必定自动关机，没办法只好借公家机器通了关。游戏素质没话说，我倒有一肚子话想说，找个时间和大家分享一下。总之如果现世代主机上多几个这样的游戏，我觉得次世代再晚两年也没关系！

★《COD黑暗行动Ⅱ》7月上旬又出了新DLC，立刻纠集一批战友开工行动，在第三天就解除了丧尸彩蛋成就。这次丧尸彩蛋成就难度颇高，最后一个环节要求4个人同时打75个靶，一个都不能漏，否则就要重来。在成功的那天晚上还有个小花絮：当时已是凌晨1点，只差最后一步了。平时11点就上床睡觉的好孩子华尔兹早就困到不行，表示他再不睡觉明天就上不了班。这时我急中生智地告诉他：我已申请明天10点上班！华尔兹顿时精神抖擞，在1点半左右终于成功，之后还能睡足8个小时！



▲美国小哥所住小区的游泳池，看得我那叫一个羡慕嫉妒恨呐！

本期个人签名

7月到了，真红回来了！



稀饭

【游】《死侍》是我今年玩过最好笑最幽默的游戏，或许还有点三俗，但绝对令人满意，如果各位读者可以接受或欣赏这种幽默，就能够享受这款游戏带来的乐趣，如果不能欣赏，那游戏中的其他缺点恐怕就变得难以忍受了。期待8月时更黄更暴力更无厘头的《黑道圣徒Ⅳ》可以超越《死侍》为我带来的游戏乐趣。

【剧】冲着《绝望的主妇》制作班底的名号去看《蛇蝎女佣》，故事倒也的确符合女性向电影的风格，各种八卦和女性之间的勾心斗角层出不穷，配上奢华的大屋和各种纸醉金迷，倒也算是有看点，不过我看了大约一半就有关播放器的冲动，看来对这种题材我还是适应不来，《美女上错身》已经是我的极限了。

【书】书债已经越欠越多，我还在不怕死地往上垒，这个月又买了新星出版社的《星际争霸Ⅱ 闪点时刻》和《魔兽世界 战争之潮》，痛定思痛，一定要在这次休息时把起码其中一本抄了！

【画】试探性地买了世界图书出版社汉化的DC漫画《超人 一号地球》和《蝙蝠侠 一号地球》，立刻沉迷，将漫画拿在手中看和在电脑上看图片完全是两种不一样的体验，本月火速跟进，把《蝙蝠侠 缄默》和《正义联盟 起源》都买了，于是除了书债，漫画债也在悄悄地往上垒……

NOWPLAYING

《死侍》（求女死侍DLC，罗刹女版或异世界版都可以）、《Kingdom Rush Frontiers》（第十三关好难啊魂淡！）

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.07.11-2013.12.31

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

暑假来临，学生们终于可以暂时放下繁重的学业，享受游戏带来的欢愉了。在这个暑假，尤其是 8 月份，主流机种都有大量的重磅作品推出，种类之多让无论是喜欢日式游戏还是美式游戏，喜欢哪种游戏类型的玩家都能找到适合自己的游戏游玩。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
25 日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
22 日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
29 日	学生会的一己之见 LV2	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川 Games	文字冒险	日版
2013 年 9 月					
5 日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26 日	明治东京恋伽	明治東京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
13 日	皮克敏 3	Pikmin 3	Nintendo	动作	日版
13 日	新超级路易 U	New Super Luigi U	Nintendo	平台动作	日版
2013 年 8 月					
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
8 日	如龙 1+2 高清版	龙が如く 1 & 2 HD for Wii U	SEGA	动作冒险	日版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	101 勇者	The Wonderful 101	Nintendo	动作	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
26 日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの传说 风のタクト HD	Nintendo	动作冒险	日版
2013 年 10 月					
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年内	猎天使魔女 2	动作
2013 年内	超级马里奥 3D 世界	平台动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
11 日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level–5	角色扮演	日版
18 日	马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险	マリオ＆ルイ－ジ RPG4 ドリ－ムアドベンチャ－	Nintendo	角色扮演	日版
18 日	纸盒战机 W 超定义	ダンボ－ル战机 W 超カスタム	Level–5	角色扮演	日版
25 日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビ－ストサ－ガ 最强激突コロシアム！	日本 Columbia	动作	日版
25 日	逆转裁判 5	逆转裁判 5	Capcom	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
1 日	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニ－マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ	NBGI	模拟经营	日版
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
8 日	热血高校 SP 乱斗协奏曲	热血硬派くにおくん SP 乱斗协奏曲	Arc System Works	动作	日版
8 日	海贼王 ROMANCE DAWN 冒险的黎明	ワンピ－ス ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	角色扮演	日版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
14 日	怪物猎人 4	モンスタ－ハンタ－4	Capcom	动作	日版
2013 年 10 月					
3 日	SPEC ～干～	SPEC ～干～	NBGI	文字冒险	日版
12 日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスタ－X・Y	Nintendo	角色扮演	日版
17 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	初音未来 未来计划 2	音乐	2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演
2013 年内	海王	动作冒险			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
25 日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25 日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コ－ド：エンブリオ	Arc System Works	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
1 日	灵偶异界	マインド / ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
22 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	仙境传说奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エ－ス	Gungho	动作角色扮演	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
17 日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	美版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 10 月					
17 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	超次次元游戏 重生	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re；Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	创造球会	模拟经营	2013 年内	高达破坏者	动作
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	最终幻想 X / X –2 高清重制版	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 7 月					
11 日	潜龙谍影 遗产收藏	Metal Gear Solid: The Legacy Collection	Konami	动作	日版
25 日	绊地狱 EXTRA	ケツイ ~绊地獄たち~ EXTRA	Cave	射击	日版
25 日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25 日	魔女与百骑兵	魔女と百騎兵	日本一	动作角色扮演	日版
25 日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コード：エンブリオ	Arc System Works	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
1 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	日版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20 日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
22 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日版
22 日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29 日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
12 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
19 日	妖精剑士 F	フェアリーフェンサーエフ	Compile Heart	角色扮演	日版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コア ヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
10 日	仙乐传说 混合包	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	NBGI	角色扮演	日版
24 日	泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	创造球会	模拟经营	2013 年内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演
2013 年冬	GT 赛车 6	竞速			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 8 月					
1 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	日版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20 日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
22 日	DISORDER6	DISORDER6	5pb	文字冒险	日版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コア ヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013 年 8 月					
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版

07.18 马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险

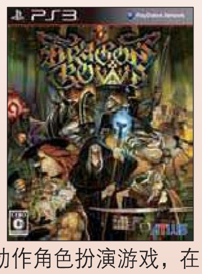
3DS 动作角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



“《马里奥与路易 RPG》系列”一直以创意的玩法、搞怪的剧情和丰富的隐藏要素赢得了大批玩家的青睐，作为系列正统续作，本作在延续系列风格的同时也有了不少新的玩法，玩家必须在现实和梦境两个世界中交替游走，解开谜团拯救碧姬公主。在现实世界，马里奥和路易用传统的方式进行游戏，而在梦境世界中，路易作为支援角色帮助马里奥通过各种有趣的谜题。本作也活用 3DS 的 3D 显示和触控机能，带给玩家新的游戏体验。

07.25 龙之皇冠

多机种 动作角色扮演 ■ATLUS ■对应机种为 PS3、PSV 推荐度 A



《龙之皇冠》历经了较长的开发时间，就在发售前还传出 ATLUS 母公司倒闭的消息，让人不由得为这款游戏捏一把汗，还好游戏仍能正常推出。这是一款以龙、迷宫和财宝为主题的 2D 动作角色扮演游戏，在如今的 3D 作品为主的世代来说已属难得。游戏虽然是一款 2D 游戏，但背景做得非常漂亮，角色也绘制得非常精美。系统严谨，有多样的职业选择和极具特色的招式供给玩家使用，许多新增要素也有值得研究的地方。值得一提的是这款游戏还支持 PS3 版和 PSV 版的跨版本联机，约上三五好友一起来场地下城冒险吧。

07.25 逆转裁判 5

3DS 文字冒险 ■Capcom ■无对应周边 推荐度 A



时隔多年，“《逆转裁判》系列”的最新作终于在 3DS 上登场，本作的角色阵容非常豪华，不仅有系列主人公的成步堂龙一，人气角色王泥喜法介、御剑怜侍和成步堂美贯等系列老角色延续存在，还有新人希月心音等人登场，相信能让系列走过来的玩家们满意。针对新平台的机能，游戏各个方面都有了不少程度的强化，新的 3D 探索和“心音探测”都将让游戏的可玩性有所提升。这个夏天，一起感受《逆转裁判 5》的魅力吧。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

www.dooland.com

游风艺苑

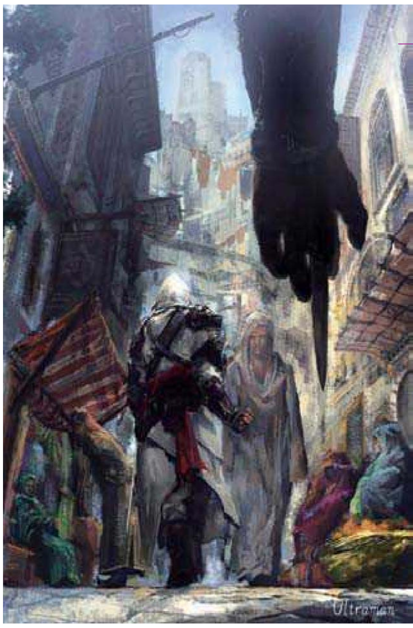
Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

暑假绝对算得上是学生读者们的狂欢节，大伙儿可以敞开了玩游戏、看动漫、打球踢球、约 MM 游泳什么的，不过对于咱们“游风艺苑”来说，这段日子就不会那么轻松惬意了。原因很简单，各位都跑去过快乐暑假了，谁来投稿呢？好了，诉苦时间到此为止，总之大伙儿在享受暑假之余不妨搞搞创作，别忘了，投稿还能有数位板拿呢！此外,6 月评选获奖名单及 7 月候选作品资料,请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版 Vol.78”。各位拿到杂志时 7 月评选投票页面应该已在 ucg.cn 上线，按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！





上海·陈仲文

一幅颇有油画质感的《刺客信条》同人作品，构图很有特色，而且作品充满叙事感，似乎在讲述一个“螳螂捕蝉，黄雀在后”的刺客故事，非常耐人寻味。



北京·goenitzchild

画师在通关了《Fate/extra CCC》金闪闪路线后创作了本图，前景经过虚化处理之后呈现出如照片般的层次感，无论是构图还是用色都极其贴合世界观，实属佳作。

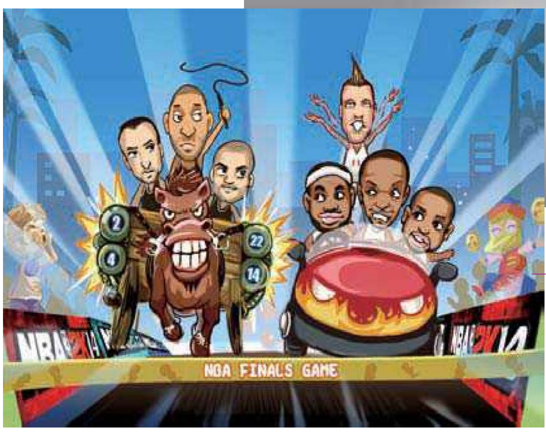
抚州·HANS

一幅出色的“钢普拉”作品。作者虽然并未进行过于复杂的背景和细节处理，但在机体战损以及金属质感的把握上倒是下足了工夫，结合颇有视觉冲击力的构图，帅气的兹达跃然纸上。



德阳·joann

本图以《弹丸论破》的“诈骗天才”塞雷斯蒂娅·露汀贝尔克为主角，再现了这位“超高中级的赌徒”的恐怖一面，趴在腿上的黑白熊表情极贱。



珠海·陈志远

左边这幅 NBA 总决赛应援图可谓妙趣横生，热火和马刺两队当家球星被刻画得非常传神，而且比赛结果也通过形象化的方式做了解读……马刺球迷请淡定啊！



上海·亡灵Chocobo

众所周知，《DOA 5》一改系列以往“千人一面”的问题，MM 们在样貌上有了比较明显的区别。右图这幅丽风精准地把握了她“整容”后的面部特征，可谓忠实再现原作。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



■镜之边缘2



下期预告
游戏机实用技术
总第327期 暑期特刊 | 2013年8月A
暑假期间不可不看的消暑宝典 7月下旬全国上市!
2013暑期游戏补习班 | 上半年实用秘技研究大集合 | 漏网之娱HD攻略集合
购机指南2013与时俱进版 | 我和我的小伙伴们都惊呆了